GAMBLER 9/96

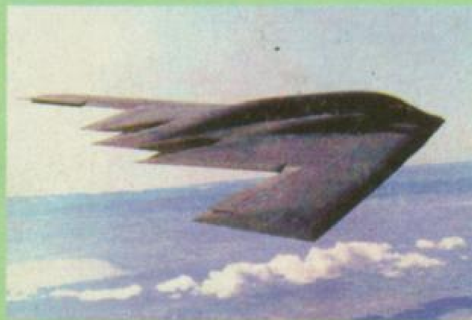
Wersja bez CD. 100 stron = 3,30 zł

ISSN 1230-8676 Indeks 324418
wrzesień
9
ROK 96
Cena 3,30 zł (33 000 zł)

GAMBLER

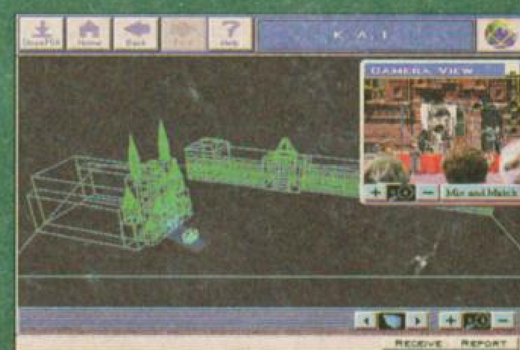
MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

Gramy! Advanced Tactical Fighters



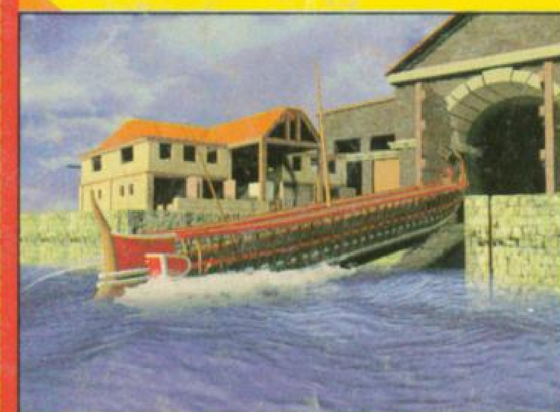


Descent 2 wszystko o grze

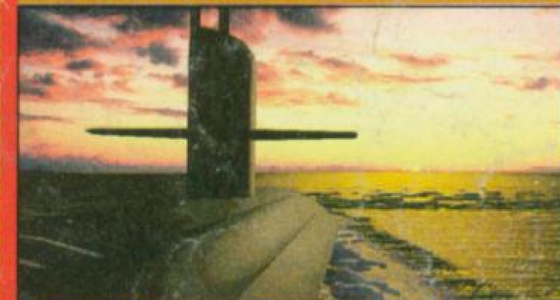


Spycraft

SZCZURY LĄDOWE



Gdy nasz piękny statek



wyruszał na łowy



nikt nie przewidział



co po nas zostanie!

Multizabawa

CD–era

Pisałem nie tak dawno (nr 5/96), że Gambler, Wasze i nasze ulubione pismo, coraz szybciej podąża ku europejskim standardom. Gdy objętość osiągnęła imponującą wielkość 100 stron przyszedł czas na jeszcze ważniejsze posunięcie: dołączenie do pisma krążka CD.

Jak się robi GAMBLERA CD? To bardzo proste. Najpierw słucha się głosu Czytelników. Przegląda listy, rozmawia przez telefon, podpytuje w sieci, wreszcie – nagabuje niewinnych ludzi w sklepach i przy kioskach. Odbyliśmy setki takich rozmów i wnioski z nich były bardzo czytelne. Okazało się, że po pierwsze – chcecie kupować Gamblera CD w kiosku, ot tak po prostu, zamiast szukać go w innych miejscach. Po drugie – wolicie grać w to, co znajduje się na krążku, a nie „lizać przez szybkę" oglądając obrazki czy animacje. Oczywiście, liczy się też cena. Wreszcie ważne jest, by była możliwość wyboru – wszak wśród naszych Czytelników są amigowcy, konsolowcy, a także pechowcy, którzy przy swoich PC nie mają jeszcze czytników CD-ROM.

Dlatego możecie kupić w kioskach GAMBLERA CD lub Gamblera bez dołączonej płytki i obie gazety nie różnią się poza tym zawartością. Dlatego na naszym krążku znajdziecie wyłącznie gry w wersjach playable. Dlatego wreszcie GAMBLER CD kosztuje tylko 9,99 zł, czyli absolutne minimum, biorąc pod uwagę koszty produkcji (jak widać dopłata za płytkę wynosi tylko 6,69 zł). Mamy nadzieję, że to Was usatysfakcjonuje. I jeszcze jedno: nasi prenumeratorzy oczywiście otrzymują ten numer GAMBLERA CD bez żadnych dodatkowych opłat.

Kiedy się już ten pierwszy, najważniejszy krok wykona, dalej jest równie prosto. Wystarczy tylko przez dwa miesiące nie dosypiać, grzebać w Internecie, wysyłać setki faksów do zachodnich firm, odbyć tysiące rozmów, założyć kilka segregatorów na oficjalną korespondencję. Przejrzeć kilkanaście gigabajtów otrzymanych materiałów i wyselekcjonować z nich te najważniejsze 650 MB. Betka. W końcu robimy to dla Was. Ostateczny wynik jest zresztą wart największych poświęceń: prezentacja najwyższej jakości, obejmująca zarówno doskonałe teksty w numerze, jak i gry na krążku. Składa się to na całość, która usatysfakcjonuje wszystkich rasowych graczy.

Z dumą zostawiam Was sam na sam z nowym Gamblerem. Jeśli nie jest to wersja CD, czeka Was arcyciekawa lektura. Jeśli zaś na okładce widnieją litery CD, za chwilę rozpocznie się wirtualne szaleństwo.

Alex Uchański, CD-ROM Manager

R O Z D

GAMBLER
Magazyn elektronicznych szulerów
Numer
GAMBLER: 9 (34)
GAMBLER CD: 1(1)
WRZESIEŃ 1996
Numer indeksu
GAMBLER: 324418
GAMBLER CD: 321753
Numer ISSN
GAMBLER: 1230-8676
GAMBLER CD: 1427-0307
Wydawca:
Grzegorz Eider
Redaguje kolegium:
Grzegorz Eider
Jacek Grabowski
Elżbieta Jaworska
(sekr. redakcji)
Piotr Kakiet
(red. graficzny)
Andrzej Majkowski
Jacek Piekara
(Publicystyka, Recenzje, Tete, News)
Piotr Roszczyk
(red. graficzny)
Wojciech Setlak
(p.o. red. nacz., Listy do redakcji, Temat numeru)
Aleksy Uchański
(z-ca red. nacz., Opisy)
Rafał Wiosna
Maksymilian Wrzesiński
Współpracownicy:
Dariusz Bujalski
Jacek Ilczuk
Wiktor Kozłowski
Piotr Moskal
Roman Sadowski
Marcin Wichary
Autorzy:
Krzysztof Czulec
Tomasz Czulec
Jakub T. Janicki
Przemek Jędrzejczyk
Kornel Kulisiewicz
Piotr Lewandowski
Rafał Orłów
Paweł Pilarczyk
Lech W. Piotrowski
Przemysław Wnuk
Tadeusz Zieliński
Projekt graficzny (layout):
Piotr Kakiet
Piotr Roszczyk

A N I E

INDEKS PROGRAMÓW NUMERU

INDEKS PROGRAMÓW NUMERU



Wydawnictwo LUPUS
jest członkiem Ogólnopolskiego
Stowarzyszenia Wydawców

Adres Redakcji:
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
tel. (0-22) 41 00 31 w. 128, 154
tel. (0-22) 41 51 21
fax (0-22) 41 03 74
tlx 813527 omig pl
e-mail: gambler@lupus.waw.pl

Elektroniczne łamanie:
DTP LUPUS
Redakcja techniczna:
Jolanta Balcer
Korekta:
Lidia Sadowska
Projekt graf. okładki
Piotr Kakiet
Ilustracja na okładkę:
© Jacek Kopalski

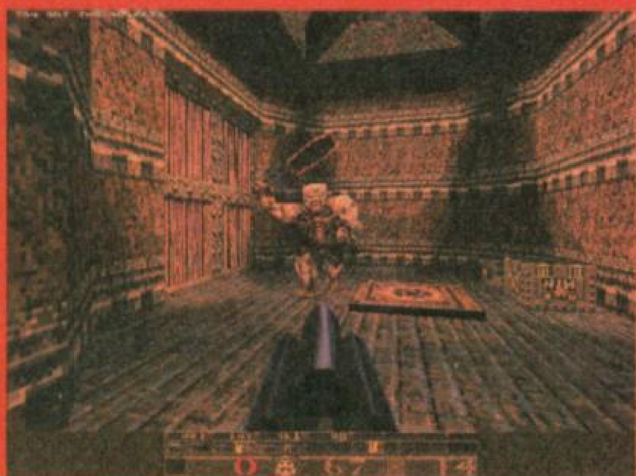
Dział reklamy:
tel. bezpośredni: 090 220029
(22) 416333
Piotr Roszczyk (kierownik)
Elżbieta Szmyt
Halina Dyczkowska
Agnieszka Kłosiewicz
Beata Antonik-Kaczanowska

Za treść ogłoszeń
redakcja nie odpowiada.
Redakcja nie zwraca nie zamówio-
nych maszynopisów oraz zastrzega
sobie prawo dokonywania adiustacji
i skrótów.

Naświetlenia:
SOFTdesign
01-164 Warszawa,
ul. Radziwie 13,
tel/fax 37 37 14, 37 05 65
Naświetlenia rastrem
stochastycznym:
ReflexBIS
03- 748 Warszawa
ul. Białostocka 11
tel./fax 619 98 61
Druk:
Zakłady Graficzne
Sp. z o.o.
64-920 Piła
ul. Okrzei 5

Szulerphone, czyli dyżury redakcji,
zawsze w środę 14.00 - 16.00

Oto omówienie zawartości gamblerowskiej płytki



Quake

Wszyscy już chyba słyszeliście tę nazwę. Nie ma co za dużo pisać. Możemy tylko podtrzymać wyrażoną na łamach Gamblera (recenzja w nr. 8/96) opinię, że następca Dooma spełnił pokładane w nim nadzieje, co już na starcie czyni go jedną z najważniejszych gier w historii.



Lew Leon

Światowa premiera doskonałej polskiej gry Lew Leon z wrocławskiej firmy Leryx-Longsoft. Efekt pracy ponad dwudziestoosobowego zespołu przerasta wszelkie oczekiwania. Urokliwa grafika śmiało może rywalizować z oprawą disneyowskich produkcji. Podobnie jest z muzyką, stworzoną przez Scorpika, bodaj najlepszego muzyka sceny polskiej. Lew Leon to platformówka z elementami przygodowymi, gdzie umiejętność kombinowania liczy się bardziej niż szybkie walenie w Fire.

Posiadaczami płytki CD są wszyscy, którzy kupili GAMBLERA CD. Nabywcy „zwykłego" Gamblera mogą tylko przeczytać, co znajduje się na płytce.

NA P

Aby wejść do menu, które ułatwi zapoznanie się z programami na płytce i ich instalację, należy uruchomić plik GAMBLER.BAT z katalogu głównego CD-ROM. Jeszcze raz przypominamy, że wszystkie omówione tu tytuły są w wersjach playable.



AD 2044

Pierwsza polska gra na dwóch krążkach CD. Fabuła tej przygodówki nawiązuje do znanego filmu Seksmisja. Świat przedstawiony w grze obserwujemy oczami bohatera, podobnie jak w 7th Guest czy Zork Nemesis. Gra ma znakomite (światowej klasy) renderowane animacje – pod tym względem dorównuje konkurencyjnym tytułom zachodnim.

Wersja demo AD 2044, znajdująca się na naszym krążku, jest najobszerniejszą, jaka kiedykolwiek pojawiła się na cover diskach, m.in. zawiera dźwięk. Gra działa tylko pod Windows 95.



Bad Mojo

Oto jedna z najbardziej oryginalnych gier komputerowych, przedstawiająca... życie karalucha. W to właśnie niesympatyczne stworzonko został bowiem zamieniony nasz bohater i to nim będziemy kierować podczas naszych peregrynacji. Gra jest przygodówką z elementami zręcznościowymi. Uwaga! Nie jest to produkt dla ludzi wrażliwych! W końcu np. łażenie po zdechłym szczurze nie wszystkim musi się spodobać... (Więcej informacji na str. 26.)



Azrael's Tear

Znakomita gra 3D, bardziej zbliżona do System Shock niż do Dooma – ma silniej zarysowane wątki przygodowe. Główny bohater jest złodziejem wplątanym w intrygę czasoprzestrzenną. W jej efekcie trafia do podziemi średniowiecznej świątyni i ma za zadanie wykraść Świętego Graala.

Azrael's Tear prezentuje genialną grafikę w trybie SVGA, dając pełną swobodę ruchów głową. Niestety, wiąże się to z wysokimi wymaganiami sprzętowymi. Gra działa płynnie dopiero na komputerach klasy Pentium, i to tych szybszych.



Eksperyment Delfin PC

Kolejna premiera na naszym krążku to konwersja polskiej przygodówki znanej z Amigi. Klasyczny interfejs, klasyczna spiskowa intryga z dodatkiem SF. Nasz bohater, agent strzegący porządku czasoprzestrzennego, otrzymuje nowe zadanie. Misja rozpoczyna się dla niego pechowo – traci świadomość, a po przebudzeniu stwierdza, iż znajduje się w dziwnej jaskini. Eksperyment Delfin w wersji PC jest pierwszą polską grą przygodową wykonaną w wysokiej rozdzielczości.



Franko: The Crazy Revenge PC

Premiera pecetowej konwersji gry Franko: The Crazy Revenge, jednej z najlepszych polskich gier wydanych na Amigę. Tytuł ten należy do szczątkowo reprezentowanego na PC gatunku mordobić „chodzonych". Jego akcja toczy się w realiach polskich „dzielnic grozy". Oprócz brudnych klatek schodowych i obelżywych napisów na murach spotyka się tu przede wszystkim mnóstwo przeciwników, posługujących się niezbyt wyszukanym słownictwem.



Inwestor Giełdowy

Następna premiera. Inwestor Giełdowy – pierwsze przyzwoite polskie podejście do gry ekonomicznej. Program symuluje działalność maklerską na warszawskiej Giełdzie Papierów Wartościowych, ze stuprocentową dokładnością przedstawiając tak wszystkie niuanse proceduralne, jak i rządzące rynkiem prawa ekonomiczne. Przejdziemy całą drogę giełdową, od drobnego inwestowania po wprowadzenie na rynek własnej firmy. Wykonanie Inwestora jest bardzo przyzwoite i gra powinna stać się nie lada gratką dla fanów gatunku.

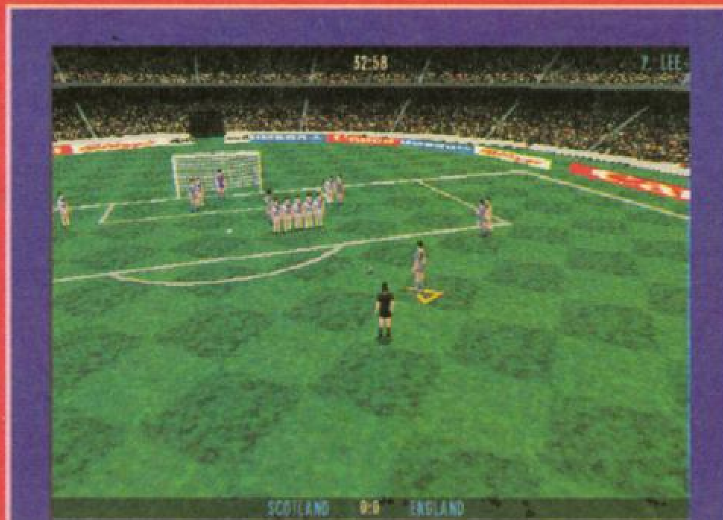
CD. Zobaczcie, jakie wspaniałości tam się znajdują.

AMY!

LER CD

ICZNYCH SZULERÓW

ŁYCIE



Euro '96

Gra, której producent (Gremlin Interactive) wykupił licencję na użycie nazwy finałów Mistrzostw Europy. Rozwinięcie doskonałego Actua Soccer. Na rynku angielskim gra przez cały czas trwania mistrzostw znajdowała się na pierwszych miejscach list przebojów. Euro '96 ma doskonałą, wektorową grafikę. Grywalność znakomita, bodaj lepsza niż w konkurencyjnej FIFA '96.



Shattered Steel

Symulator kroczącej maszyny bojowej przyszłości, coś między MechWarriorem a Iron Assault. Shattered Steel ma wysoką grywalność i nie jest tak skomplikowany jak inne, typowo symulacyjne gry tego typu. Prezentuje przy tym najlepszy pecetowy system graficzny, jaki powstał w tej kategorii gier. Doskonałe są zwłaszcza wszelkie efekty świetlne (light sourcing). Rencenzję Shattered Steel możecie przeczytać na str. 71.

Ponadto przedstawiamy

Microsoft Internet Explorer – Microsoftowa przeglądarka zasobów internetowych w wersji polskiej, bardzo podobna do Netscape. Wymaga Windows 95.

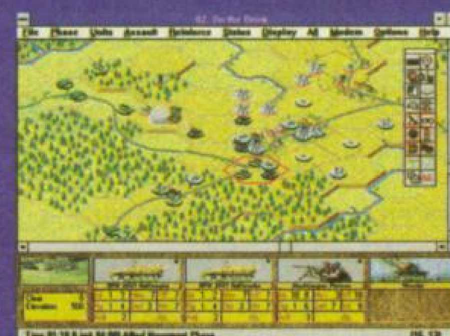
DDTpack CD – Special Edition – zestaw przeznaczony dla wszystkich, którzy lubią grzebać w savegame'ach i w inny sposób ułatwiać sobie granie. Zawiera kilkanaście programów niezbędnych dla „grzebaczy" oraz sto kilkadziesiąt poprawek do gier.

TeTepack CD – Special Edition – jedyna w swoim rodzaju baza danych, zawierająca wszystkie Tipsy & Tricki oraz rozwiązania do gier opublikowane do tej pory w Gamblerze.



Pepsi Virtual Reality Game

Pierwsza polska gra reklamowa, a jednocześnie pierwsza polska gra obsługująca hełmy VR. Dzieło wrocławskiej firmy Arcus Electronics jest strzelanką z widokiem wprost z kabiny statku, którym lecimy. Podczas przelotu należy zbierać puszki Pepsi. Gra pod względem wykonania broni się nawet w porównaniu z wieloma rodzimymi grami komercyjnymi.



Battleground: Ardennes

Jedna z najlepszych gier strategicznych ostatnich miesięcy, rozpoczynająca cały cykl Battleground. Klasyczna strategia z podziałem na tury. Wielki realizm rozgrywki, znakomita grafika tak dwu-, jak i (nowatorska) trójwymiarowa.



Megarace 2

Kontynuacja jednej z pierwszych gier, które naprawdę wykorzystywały możliwości CD-ROM. Ponownie możemy wziąć udział w wyścigu samochodowym, toczącym się w najdziwniejszych miejscach. Rozgrywka nie ma wiele wspólnego z zasadami fair play, zawodnicy wspierają swe rajdowe umiejętności kilkoma rodzajami broni.

Gra zachwyca śliczną, dopieszczoną grafiką SVGA. W połączeniu z doskonałą muzyką i świetnymi filmikami (koleś z pierwszej części zyskał partnerkę) daje to produkt, na który warto przynajmniej popatrzeć. Recenzję Megarace 2 możecie przeczytać na str. 78.



Polanie

Każdy szanujący się polski strateg na pewno słyszał o tej grze. Swoim wyglądem przypomina takie hity, jak Dune 2 czy Warcraft. Na szczególną uwagę zasługują dopracowane odzywki postaci. Gra toczy się w VI wieku, za czasów prasłowian. Demo obejmuje tylko początkowe misje, jednak to wystarczy, aby poczuć specyficzny urok Polan.



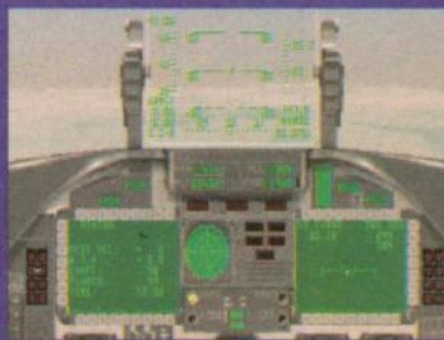
Settlers II

Długo oczekiwana kontynuacja znanej gry. Lepsza grafika i znacznie większe możliwości. „Osadnicy 2" zostali gorąco przyjęci zarówno w Polsce, jak i na Zachodzie. Wszyscy pacyfistycznie nastawieni gracze mogą się przy tym tytule przekonać, iż gry ekonomiczne też mają swój Command & Conquer.



World Rally Fever

Wyścigi samochodowe z grafiką a la Manga. Dobrze wykonany, dynamiczny tytuł rozwijający wątki, które znamy z tytułów tak pamiętnych, jak Lotus czy Crazy Cars.



Navy Strike

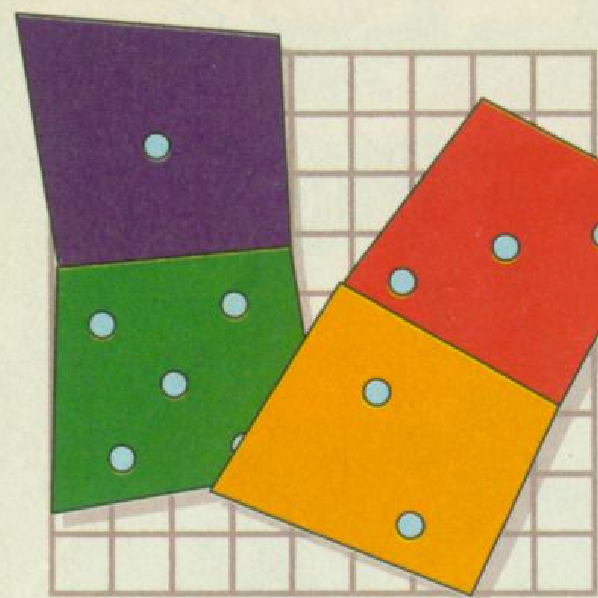
Symulator lotu. Kierowanie rozmaitymi samolotami Marynarki Stanów Zjednoczonych (m.in. F-18 i F-22), a przede wszystkim możliwość taktycznego dowodzenia większymi zgrupowaniami, np. lotniskowcem i jego osłoną.



Big Red Racing

Wyścigi samochodzików w stylu Micromachines z dodanym trzecim wymiarem. Znakomita, szybka trójwymiarowa grafika. Masa humoru, zwłaszcza w mówionych tekstach.

Płyta została wytłoczona przez firmę
Impet Co. Ltd. Sp. z o.o. – COMBI
60-963 Poznań
ul. Żydowska 10
fax: (0-61) 537 708
tel.: 201 853, 706 280



DESCENT 2

Nienawidzisz tej brudnej roboty. Jako jeden z najlepszych pilotów zostałeś wybrany przez korporację PTMC do stłumienia buntu robotów kopalnianych. Mieli Ci dać spokój, gdy rozprawisz się ze zmechanizowanymi powstańcami. Okazało się, że pierwsza misja, First Strike, to nie koniec. W kolejnych kopalniach odkryto nowe zalążki buntu. Ponieważ poprzednio wykazałeś się rzeczywiście nadludzkimi umiejętnościami pilotażu bojowego statku kosmicznego Pyro–GX, nic dziwnego, że Korporacja „nie odmówiła sobie" przyjemności przedłużenia Twojego kontraktu (bez konsultowania się z Tobą). Ty z kolei nie masz wyboru. Jeśli odmówisz, zostaniesz oddany pod sąd. Zapytany o ostateczną decyzję, nie mówisz ani słowa. W ten sposób dajesz do zrozumienia, że się zgadzasz.



Na pokładzie Twojego myśliwca Korporacja instaluje prototyp specjalnego rdzenia, skonstruowanego na podstawie podobnego urządzenia znalezionego w jednej z oczyszczonych przez Ciebie kopalni (wykorzystywały go bardziej zaawansowane roboty). Umożliwia on dematerializację statku i przenoszenie go w przestrzeni na praktycznie dowolne odległości. Za pomocą tego rdzenia zostajesz teleportowany do galaktyki Zeta Aquilae. Walka zaczyna się na nowo.

By nieco ułatwić Ci zadanie Korporacja, wykorzystując korpus robota–przewodnika (oprowadzającego poprzednio po kopalniach), zbudowała tzw. Guide-Bota. Dzięki zapisanym w jego pamięci mapom każdej z dwudziestu czterech kopalni, jakie będziesz musiał „zwiedzić", a także zainstalowanym systemem radarowym zdolnym zlokalizować roboty, broń oraz statek Pyro–GX w dowolnej kopalni, Guide–Bot okaże się znakomitym pomocnikiem. Znajdzie każdy klucz, reaktor czy wyjście. Inne roboty uważają go za „swego", więc nie atakują. Ma bardzo silny pancerz, prawie uniemożliwiający unicestwienie go (radzą sobie z nim tylko najsilniejsze pociski, jak Mega lub Earthshaker Missiles). Jednak przez inteligentniejsze roboty przewodzące buntowi (wyposażone w tzw. system AI) Guide–Bot został uznany za zdrajcę, dlatego w każdej kopalni jest gdzieś uwięziony. Najpierw musisz go uwolnić.

Guide–Bot to jedyny robot będący po Twojej stronie. Ponad trzydzieści innych zostało przeprogramowanych, by walczyć przeciwko Tobie. W zamierzeniu miały być przeznaczone do prac w kopalniach, na użytek ludzi. Jako roboty nigdy nie były zmęczone, nie narzekały na nadmiar pracy i nie potrzebowały specjalnych warunków klimatycznych do egzystencji. Teraz wykorzystują swoją wyższość, by utworzyć własne imperium. Jako broń przeciwko intruzom naruszającym ich spokój używają laserów, dział plazmowych i ogromnych kleszczy, których pierwotnym przeznaczeniem było rozłupywanie na drobne kawałki twardych jak diament kamieni.



Ty z kolei, zaczynając na Zeta Aquilae, uzbrojony jesteś jedynie w słaby laser oraz kilka rakiet Concussion. Na szczęście droidy wysłane przez Korporację porozrzucały broń różnego rodzaju po kopalniach. Penetrując podziemne korytarze odnajdujesz po kolei amunicję, rakiety oraz działka i powiększasz swój arsenał. Będzie Ci bardzo potrzebny, abyś mógł przeżyć.



Oprócz tego możesz znaleźć specjalne akcesoria ułatwiające poruszanie się. Dopalacz (Afterburner) pozwoli dwukrotnie zwiększyć prędkość lotu na kilkanaście sekund. Ułatwia to ucieczkę przed rakietą lub pogoń za robotem. Światła rozjaśnią ciemne korytarze czy zaułki. Konwerter energii na osłonę Pyro–GX zamieni energię lasera (której zawsze jest pod dostatkiem) na niewidoczny pancerz otaczający Twój myśliwiec (tego z kolei zawsze brakuje). Wszystkie te przystawki zostały wynalezione przez inżynierów z PTMC dopiero niedawno, nie było ich w poprzedniej misji.

Twoim zadaniem jest oczyszczenie z robotów–buntowników dwudziestu czterech kopalni, w których PTMC planuje roz-

DO: OBROŃCA MATERIALNY MD1032

OD: SIEDZIBA GŁÓWNA PTMC, ORBITA ZIEMSKA

TEMAT: PRZEDŁUŻENIE KONTRAKTU

DZIĘKI ZNAKOMITYM OSIĄGNIĘCIOM, JAKIMI WYKAZAŁ SIĘ PAN PODCZAS OSTATNIEJ MISJI, PRZEDŁUŻAMY PAŃSKI KONTRAKT CO NAJMNIEJ O KILKA TYGODNI. SUKCES W KOLEJNYM ZLECENIU ZOSTANIE SOWICIE WYNAGRODZONY PRZEZ KORPORACJĘ.

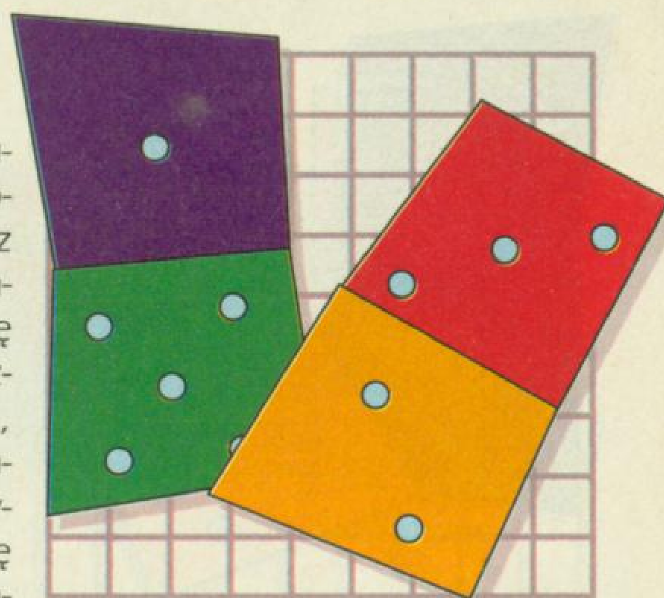


JAK GRAĆ, ŻEBY WYGRAĆ

1. Rakiety typu Homing, Guided i Concussion wytrzeliwane są na przemian z prawej i lewej strony statku. Cechę tę można wykorzystać wysuwając aktywną stronę (na celowniku będzie oznaczona jaśniejszym zielonym kółeczkiem) zza rogu i oddając strzał. Potem należy wykonać obrót o 180° wokół osi myśliwca klawiszami Q/E – inaczej następna rakieta zawadziłaby o ścianę i eksplodowała koło Pyro-GX, niszcząc jego osłony. Teraz znowu aktywna strona jest wysunięta zza rogu, oddajemy kolejny strzał do robota i patrzymy, czy przybyło nam punktów.
2. Włącz kamerę Guide-Bota (Shift + F1 parę razy). Zobaczysz, jakie roboty znajdują się na jego trasie, więc nie zostaniesz zaskoczony.
3. Roboty schowane za rogami traktuj rakietami Guide lub, w wąskich korytarzach, działkiem Phoenix. Z tym ostatnim uważaj, żebyś się nie postrzelił!
4. Gdy robot znajduje się koło lawy nie strzelaj do niego, ale właśnie w lawę. Trafiona z dowolnej broni (polecam w tym wypadku laser lub Vulcan Cannon) eksploduje z siłą rakiet Concussion i robot znajdujący się w jej pobliżu.. zginie.
5. Przeciw dużym, skupionym grupom robotów stosuj Gauss Cannon lub Helix/Spreadfire Cannon.
6. Przeciw małym, szybko poruszającym się robotom wykorzystuj Vulcan Cannon lub Homing Missile.
7. Oszczędzaj światło (Headlight), gdyż bardzo zżera energię potrzebną dla lasera. Lepiej rozświetlić sobie niektóre korytarze wystrzałem z lasera. Uważaj, by nie porozbijać lamp!
8. Na każdym poziomie najpierw zajmij się Thief-Robotem. Nie będzie Ci kradł broni. W ukrytych planszach Thief-Robot reinkarnuje się, lepiej dać mu spokój i unikać jak ognia.
9. Staraj się opanować technikę ślizgania (slide), używając klawisza Alt w połączeniu ze strzałkami. Pozwoli Ci to uciec przed lecącą rakietą lub wolniejszymi pociskami.
10. Przy fabrykach robotów i przy zamkniętych drzwiach, których nie możesz otworzyć, połóż minę (nalepiej Smart Mine, w ostateczności Proximity Bomb). Gdy drzwi się otworzą, wyskoczą roboty i nadzieją się na zastawioną przez Ciebie pułapkę.
11. Duże i silne roboty zupełnie paraliżuje broń szybkostrzelna, jak Vulcan czy Gauss Cannon. Dlatego rozwalaj je stosując właśnie ten rodzaj działek. Roboty możesz też oślepić Flash Missile. Raz strzel tą rakietą w robota. Przez kilka sekund nie będzie nic widział, a Ty w tym czasie wykończ go z lasera albo Gaussa.
12. Ostatniemu Boss-Robotowi (w 24. planszy) strzelaj w plecy. Przód ma niezniszczalny, odbija Twoje pociski.
13. Brązowego robota strzelającego z Gaussa zabija nawet jedna rakieta Concussion.
14. Zanim rozwalisz reaktor na sekretnej planszy możesz się do niej teleportować tyle razy, ile zechcesz.







począć wydobycie różnych surowców. Nie jest to zadanie proste, gdyż kopalnie składają się z bardzo skomplikowanych korytarzy, w których każdy szybko się zgubi. Roi się w nich od przeróżnych robotów – od prostych, wolno poruszających się i prawie nieuzbrojonych, po olbrzymie Boss-Roboty, broniące się pociskami Earthshaker i potrafiące teleportować się za pomocą Warp Core (to ten sam rdzeń, który masz zainstalowany na swoim statku Pyro-GX). Twoim zadaniem głównym nie jest jednak zniszczenie wszystkich robotów w każdej kopalni, gdyż często nie jest to możliwe (istnieją fabryki zdolne produkować dowolne liczby wrogów), a wysadzenie w powietrze reaktora, będącego źródłem energii dla wroga. Gdy ostrzelasz reaktor, włącza się jego automatyczny system autodestrukcji. Masz wtedy kilkadziesiąt sekund na ewakuowanie się z kopalni specjalnym wyjściem (pancerne drzwi z napisem „Exit"). Jeśli nie zdążysz, olbrzymia eksplozja wchłonie także Ciebie.





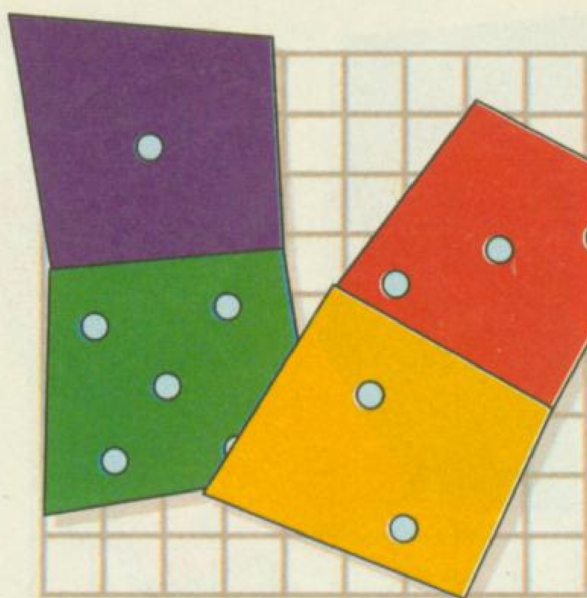
W niektórych kopalniach zamiast rozwalać reaktor musisz wykończyć tzw. Boss-Robota. Uzbrojony jest nieporównywalnie lepiej niż wszystkie pozostałe i odporny – nawet na kilkanaście strzałów rakietami.

Roboty, które opanowały kopalnie, nie tylko uwięziły Guide-Bota. Wzięły także zakładników, ludzi-nadzorców. Zamknięci są za stalowymi drzwiami, jednak trzy strzały z lasera pokonają tę barierę i umożliwią dostęp do więźniów. Co prawda, aby kontynuować misję nie musisz ich ratować. Zostajesz teleportowany na kolejne planety niezależnie od tego, czy na Twoim pokładzie są inni ludzie, czy nie. Jednak najlepiej nie ignorować zakładników, gdyż za każdego Korporacja zapłaci ogromne pieniądze.

Tak ogólnie prezentuje się Descent 2. Teraz zajmę się nieco bardziej







pierwszej części, poprawione zostały niektóre detale, udostępnione tryby graficzne, aż do 800×600 punktów. Parallax poprawił także light–sourcing, czyli efekty świetlne. Teraz lampy oraz promień lasera w sposób bardziej naturalny rozświetlają korytarze. Do dyspozycji mamy rozszerzony arsenał, składający się z dwudziestu rodzajów broni; w pierwszej części gry broni było o połowę mniej.

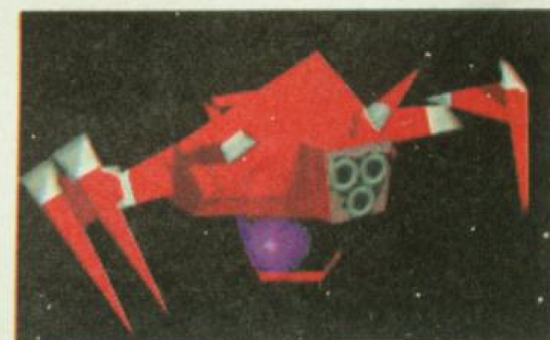
przyziemnymi i realnymi sprawami, jak wymagania sprzętowe oraz, co D2 oferuje graczowi. Gra nie różni się zbytnio od

Najbardziej chyba podobają mi się filmy umieszczone na płytce z Descent 2. O ile sama gra zajmuje kilkadziesiąt mega, o tyle animacje dociągają do 300 MB!!! A jest co oglądać, wszystkie filmy dostępne w wysokiej rozdzielczości. Wprowadzają nas w akcję, są przerywnikami między misjami (czyli penetracją kolejnych kopalni) i oczywiście kończą nasze zadanie. Świetna jest także muzyka – radzę wysłać rodzinkę do sąsiadów, by nie narzekała, pogasić światła w pokoju, podkręcić wzmacniacz na dużą głośność i wtedy rozkoszować się grą! Efekt jak w kinie, aż gęsia skórka wyskakuje na ciele.



Ponieważ Descent 2 wraz z filmami zajmuje ok. 330 MB na płytce, więc reszta CD została wykorzystana na metalową muzykę, skomponowaną specjalnie dla gry przez takie zespoły, jak m.in. Ogre i Type–O–Negative.

D2 obsługuje także wszystkie dostępne na rynku hełmy VR. Obejmuje to oczywiście dość popularne w Polsce VFX-1, a także i–glasses, 3D–Max, CyberMaxx i parę innych, mniej znanych.



UZBROJENIE

Laser – Twoja podstawowa broń. Raczej wolnostrzelny, słaby, ale zawsze masz dla niego pod dostatkiem energii i możesz rozświetlać nim korytarze. Ma cztery poziomy siły (od 1 do 4).

Superlaser – rozbudowana wersja lasera, obejmuje poziomy 5 i 6.

Vulcan Cannon – szybkostrzelna broń, miotająca małymi nabojami wybuchowymi. Dobra przeciwko dużym robotom wyposażonym w rakiety.

Gauss Cannon – mocniejsza wersja Vulcana. Używa tego samego rodzaju amunicji, ale wolniej oddaje strzały i wyrzuca więcej naboi za każdym razem. Znakomita przeciwko wszystkim robotom, ale szybko się zużywa.

Spreadfire Cannon – miota wiązki energii, na przemian poziomo i pionowo. Słaba i wolnostrzelna, ale ma dużą strefę rażenia.

Helix Cannon – usprawniona wersja Spreadfire, strzela pod każdym kątem, świetna przeciwko grupom robotów.

Plasma Cannon – wystrzeliwuje wysokoenergetyczną plazmę, lecącą z ogromną prędkością. Wolnostrzelna.

Phoenix Cannon – działko strzelające plazmą odbijającą się od ścian, znakomite do rozwalania robotów schowanych „za rogiem", ale może zranić także Ciebie.

Fusion Cannon – wystrzeliwuje wiązki energii bezpośrednio z reaktora pokładowego Pyro–GX. Moc wiązki można dowolnie regulować. Fusion ma ogromną siłę, ale szybko zużywa energię statku.

Omega Cannon – powoduje wyładowanie elektryczne na celu, dzięki czemu nie potrzeba dokładnie namierzać. Jest bardzo silne, ale szybko się nagrzewa i po każdym strzale potrzebuje kilku sekund na ochłodzenie się.

CHEATY

Descent 2 Full

GABBAGABBAHEY – zmniejsza energię lasera i osłon do 1. Każdy cheat z Descenta 1 będzie to powodował.
BITTERSWEET – powoduje falowanie ekranu, przez co człowiek czuje się, jakby był pijany [%&?! – Alx].
ALIFALAFEL – akcesoria takie jak światła (Headlight), konwerter energii lasera na energię osłon, dopalacz (Afterburner).
PIGFARMER – wpisz ten cheat, zobaczysz napis „Hi John!". Zmniejsz teraz ekran.
SPANIARD – zabija każdego robota w danej kopalni, łącznie z Boss–Robotami. Wpisany po raz drugi zabija także Guide–Bota.
FREESPACE – skok do innej kopalni.
GODZILLA – teraz możesz niszczyć roboty, zderzając się z nimi.
GOWINGNUT – Guide–Bot zaczyna strzelać do robotów.
ALMIGHTY – nieśmiertelność.
LPNLIZARD – każda broń staje się naprowadzalna.
HELPVISHNU – rozmnaża Guide–Bota! Wpisz parę razy, a potem GOWINGNUT i kłopoty z wrogiem masz z głowy.
ROCKRGRL – pełna mapa kopalni (łącznie z sekretnymi przejściami).
DELSHIFTB – dodaje wszystkie przedmioty, znajdujące się w danej kopalni, do Twojego uzbrojenia; niszczy reaktor i ustawia Cię przed Exit.
FRAMETIME – pokazuje liczbę klatek animacji wyświetlanych w ciągu sekundy.
ORALGROOVE – wszystkie klucze.
HONESTBOB – wszystkie typy broni (z wyjątkiem działek Phoenix i Omega oraz rakiet Mercury i Earthshaker).
DUDDABOO – wszystkie pociski odbijają się od ścian.

Descent 2 Demo

GABBAGABBAHEY – jak myślisz?
ERICAANNE – patrz DUDDABOO powyżej.
BITTERSWEET – patrz ten sam cheat powyżej.
MOTHERLODE – wszystkie typy broni osiągalne w demku D2.
CURRYGOAT – patrz ORALGROOVE.
ZINGERMANS – patrz ALMIGHTY.
ALIFALAFEL – patrz ten sam cheat powyżej.
EATANGELOS – patrz LPNLIZARD.
JOSHUAAKIRA – pełna mapa.
WHAMMAZOOM – patrz FREESPACE.
PIGFARMER – patrz ten sam cheat powyżej.

Zaczerpnięte z „The Official Descent and Descent 2 FAQ v 3.1",

E PYRO–GX

Concussion Missiles – proste, niezbyt silne i nie naprowadzane rakiety. Raczej nieprzydatne.

Flash Missiles – odmiana pocisków Concussion. Oślepiają wroga na kilka sekund tak, że traci on orientację. Wtedy można go wykończyć za pomocą innej broni.

Homing Missiles – naprowadzane rakiety o sile Concussion. Dobre przeciw celom ruchomym.

Guided Missiles – rakiety, którymi można sterować podczas ich lotu. Gdy je odpalimy, strzałki na klawiaturze sterują ich lotem, dzięki temu możemy je naprowadzić na dowolny cel.

Proximity Bombs – miny, które lewitują w miejscu wyrzucenia, aż do zetknięcia z jakimś przedmiotem. Wtedy eksplodują. Dobre podczas ucieczki przed robotem lub do zastawiania pułapek.

Smart Mines – miny, które po eksplozji wystrzeliwują naprowadzane wiązki plazmy na otaczające je roboty.

Smart Missiles – nie naprowadzane rakiety o dużej sile, które po dotarciu do celu eksplodują i wystrzeliwują nie naprowadzane wiązki plazmy w kierunku robotów.

Mercury Missiles – silne i bardzo szybko poruszające się rakiety, przed którymi żaden robot nie jest w stanie uciec.

Mega Missiles – bardzo potężne, samonaprowadzające się pociski. Po trafieniu wybuchają i niszczą wszystkie roboty w dość dużej odległości od epicentrum eksplozji. Rzadko spotykane.

Earthshaker Missiles – najsilniejsze rakiety w Descent 2. Mają wszystkie cechy Mega Missiles, ale (jak wskazuje ich nazwa) po wybuchu trzęsą całą kopalnią i powodują o wiele większe zniszczenia. Rakiety Earthshaker to bardzo rzadki okaz.

Podobno na bardzo tanim (ok. 600 zł) 3D–Max gra się niesamowicie. Warto go kupić chociażby dla samego Descenta.

Graczowi Descent 2 oferuje co najmniej kilkanaście godzin zabawy. Po rozwaleniu ostatniego Boss–Robota w 24. planszy dowiadujemy się z filmiku, że trzecia część Descenta jest już w drodze. Jak na razie „dwójka" jest świetna i radzę ją zobaczyć, żeby uwierzyć.

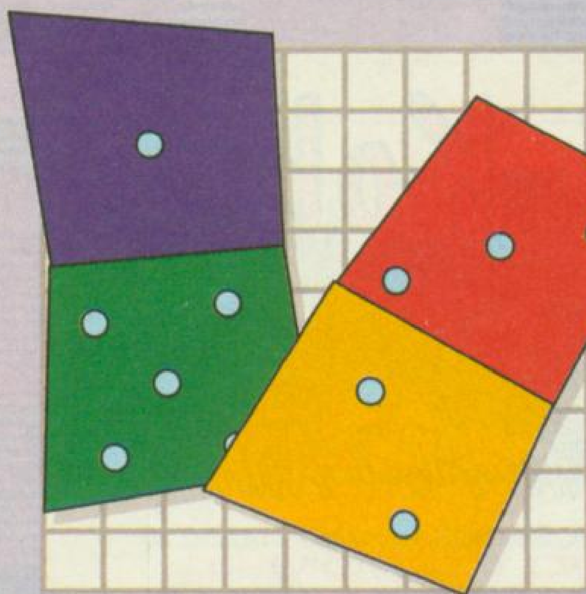
PiŁA/KtS

Dystrybucja: CD Projekt
ul. Marszałkowska 7/3
00-626 Warszawa
tel./fax (0-22) 25-07-03
fax (0-2) 612-39-06

DESCENT 2
Interplay/Parallax 1996
Zręcznościowa
PC CD-ROM

Grafika	95%
Dźwięk	100%
Grywalność	95%
Pomysł	85%
Ogółem	95%

PRZYSZŁOŚĆ JUŻ TERAZ



Rosja, rok 2002

„Razem ze skrzydłowym wisimy w naszych X-29 już kilka godzin, eskortując trzy powolne C-17. Muszą bezpiecznie dotrzeć do bazy w Petrovce. Nagle, w odległości około trzydziestu mil, na dwunastej pojawiają się echa radarowe. Odczyt IFF – „Unknown". Cholera, zaczyna się. Po chwili na godzinie drugiej następna grupa obcych samolotów – odległość niecałe 35 mil.

Decyduję się zaatakować tych na dwunastej. Mamy po jednym Sparrowie i sześć Sidewinderów. Błyskawicznie zbliżamy się do napastników. Z odległości piętnastu mil odpalam Sparrowa. Chybia. Już widzę przeciwników – to MiG-i 29. Są cztery. Z minimalnej odległości odpalam do jednego dwa Sidewindery – oba trafiają i szczątki nieprzyjaciela przelatują koło mego samolotu. Wingman strąca drugiego. Pozostałe dwa, ignorując naszą obecność, podążają w stronę bezbronnych transportowców. Widzę, jak spod ich skrzydeł wyskakują pociski i lecą w kierunku ochranianych samolotów. Przedarli się...

Błyskawiczna beczka i łapię jeden z MiG-ów w celownik. Następne dwa Sidewindery – idzie do ziemi. Ostatniemu z MiG-ów udało się zestrzelić jeden C-17, po czym dostał rakietę od skrzydłowego. Wybuchł. W tym momencie pozostałe dwa transportowce trafiają pod grad rakiet drugiej grupy samolotów wroga – cztery Su-27 skutecznie rozwiewają złudzenia co do możliwości dotarcia transportu do bazy.

Łapię najbliższego Flankera na celownik. Sidewinder. Trafiony. Su-27 wyrywa w górę, robi unik w prawo. Zapala się światełko informujące, że zostałem namierzony. W tym czasie Wingman donosi triumfalnie, że dostał jednego Suchoja. Ten z tyłu zaczyna się do mnie dobierać. Chce mnie wykończyć. Ten z przodu kończy unik i zaczyna zakręt w przeciwnym kierunku. Dosięga go seria z mojego działka. Wybucha i spada w dół. Wtem powietrze wokół kabiny przecinają ogniste smugi, a samolot zaczyna się trząść. Działko!

Błyskawicznie robię wywrót i nurkuję. Kończę wyjście w przeciwnym kierunku i w górę. Potem unik w prawo. „Clear my tail! Clear my tail!" – krzyczę przez radio. „Showtime" – spokojny głos skrzydłowego daje nadzieję, jednak jest on daleko. Dzięki skomplikowanemu manewrowi wyrwałem się przeciwnikowi. Teraz jak najostrzejszy zakręt – jest. Jeszcze ciaśniej, obraz się zaciemnia, słyszę swój ciężki oddech, odpuszczam drążek. Mam go! I w tym momencie widzę, jak skrzydło Su-27 opuszcza pocisk, który trafia w mojego skrzydłowego. „Ejecting!" – brzmi w słuchawkach...

Chiński Flanker wije się i wciąż ucieka z celownika. Próbuję wszystkiego. Wystrzelałem już ponad połowę amunicji i nawet go nie drasnąłem. Spokojnie, trzeba poczekać. Nagle Su-27 prostuje na moment lot. Naciskam spust. Obserwuję, jak pociski dosięgają samolotu. Bucha czarny dym. Nie widzę już celu, ale strzelam na oślep. Eksplozja przede mną – koniec nieprzyjaciela. Wrak jego samolotu spada młyńcem w dół. Prostuję lot. Wokół brak innych samolotów. Pora zbierać się do bazy...„

Mimo że w recenzji (Gambler 6/96) skrytykowałem ATF, gra ta jednak zasługuje na uwagę. Ale nie ze względu na część symulacyjną – swoje zdanie na ten temat przedstawiłem w recenzji i nie zmieniam go. Natomiast dużą zaletą Jane's Advanced Tactical Fighters jest część multimedialna, zawierająca wiele filmów, zdjęć i uwag na temat każdego futurystycznego samolotu prezentowanego w symulatorze. A więc pochylmy się z lupą [lufą? – Alx] i skalpelem nad najnowszym dziełem EA...

Samoloty

ATF pozwala latać samolotami dostępnymi we wcześniejszych częściach sagi (US Navy Fighters), ale tylko w misjach pojedynczych i wieloosobowych – tworzonych samodzielnie. W kampanii dostępnych jest 7 samolotów.

B-2 Spirit – ciężki bombowiec strategiczny wykonany w technologii Stealth. Nadaje się tylko i wyłącznie do misji bombowych. Brak uzbrojenia pow.–pow.

F-117A Nighthawk – niewidzialny dla radaru samolot szturmowy. Również bezbronny wobec myśliwców wroga. Należy uważać, gdyż z bliska (poniżej 5 mil) może być widziany przez ZSU-23-4 i myśliwce.

F-22 Lighting II – ciężki myśliwiec przyszłości. Wektorowany góra/dół ciąg daje mu dużą zwrotność i możliwość wymanewrowania nawet F-5, który uchodzi za jeden z najzwrotniejszych samolotów świata. Wykonany w technologii zmniejszonej widzialności dla radaru, jest trudno wykrywalny. Bardzo szybki – może bez użycia dopalaczy przekroczyć barierę dźwięku w locie poziomym.

Rafale – francuska konstrukcja przyszłości. Duża liczba zamków na uzbrojenie i tym samym duża ilość broni czyni go groźnym. Samolot myśliwsko–szturmowy.

X-29 – w rzeczywistości istnieje w fazie prototypu. Służy do badania koncepcji skrzydła „skośnego do przodu". Takie skrzydło zapewnia dużą zwrotność i ste-

WALKI POWIETRZNE PRZYSZŁOŚCI. SIEDEM FUTURYSTYCZNYCH SUPERSAMOLOTÓW CZEKA NA SPRAWDZIAN W BOJU. TERAZ TWOJA KOLEJ!

rowność w pobliżu prędkości przeciągnięcia, pozwala też osiągać dużo większe kąty natarcia niż dają skrzydła klasyczne. W grze jest to samolot myśliwsko-szturmowy. Specjalna konstrukcja skrzydeł zapewnia mu zwrotność porównywalną z X-31, a w czasie walki nie absorbuje Cię obsługa dyszy wektorującej ciąg.

X-31 – w rzeczywistości wspólna konstrukcja Rockwell International i Deutsche Aerospace. Prototyp służy do prowadzenia badań nad wektorowaniem ciągu. W grze – lekki samolot myśliwski z możliwością atakowania celów naziemnych. Jeden z lepiej sprawdzających się w walce, ze względu na możliwość manewrowania poniżej prędkości przeciągnięcia dzięki wektorowanemu ciągowi.

X-32 ASTOVL – następca Harriera, istniejący na razie tylko w umysłach projektantów i na rysunkach technicznych. W grze – samolot szturmowy. Ma możliwość przenoszenia rakiet pow.-pow., ale brak mu stałego uzbrojenia (działka). Zasada skróconego startu jest podobna do tej w rosyjskim Jaku-141. Z tyłu kadłuba specjalna dysza zapewnia skierowanie ciągu w górę i w dół, a z przodu, za kabiną pilota, umieszczony jest dodatkowy silnik nośny, pracujący tylko przy starcie i lądowaniu, rekompensujący brak siły nośnej skrzydeł przy małych prędkościach.

Taktyka walki

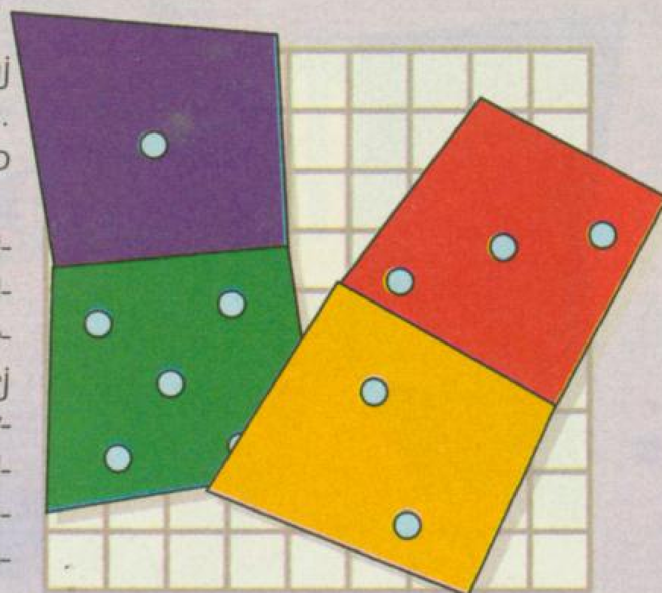
Walki powietrzne stanowią podstawę programu. Zazwyczaj toczą się na bardzo krótkich dystansach, gdzie najważniejszy jest manewr. Dlatego swoją przewagę wykazują w nich F-22, X-29 i X-31. Po wymianie rakiet średniego zasięgu następuje zwarcie i walka manewrowa. Ważne, kto kogo pierwszy złapie na celownik i odpali pocisk. Dlatego dawaj drążek do siebie i ciąg w górę. Prędkość najlepiej zmniejszyć do jakichś 350–450 węzłów.

Nie ma sensu odpalać pocisków naprowadzanych na podczerwień podczas ataku czołowego, chyba że z bardzo małej odległości. Lepiej wejść przeciwnikowi na ogon i z pozycji idealnie na jego szóstej wystrzelić rakietę. W innych przypadkach pociski często zawodzą.

Ze starymi myśliwcami, jak MiG 21 czy chińskie Q-5 i J-7, nie powinno być większych problemów. Natomiast takie samoloty, jak MiG-i 29, Su-27, a także najnowsze konstrukcje, FSX czy EuroFigher 2000, mogą narobić niezłego bigosu. Nigdy nie wysyłaj samotnego Wingmana na klucz takich samolotów – szkoda faceta i samolotu, wiele nie zwojuje. Uderz całym kluczem, wtedy powinieneś odnieść sukces.

W czasie walki, gdy wróg ma przewagę, patrz na wskaźnik RWR. Ostrzega o namierzeniu i zbliżających się rakietach. Gdy po namierzeniu przeciwnik z tyłu nie odpala rakiet – znaczy to, że przygotowuje się do otwarcia ognia z działka. Zauważ, że zaraz po tym, jak Twój cel zawróci w stronę przeciwną, dostaniesz serię pocisków. Gdy tylko ten, którego masz na celowniku zaczyna prostować lot, poślij mu Sidewindera i kontynuując zakręt w dotychczasowym kierunku spróbuj wyrwać się z matni. Gdy lecisz F-22 polegaj na jego potężnych silnikach i wyrywaj w górę. W przypadku X-31 zmniejsz gwałtownie prędkość i wektoruj ciąg.

Gdy lecisz B-2 czy F-117, kładź uszy po sobie, przytul się do gleby i leć najszybciej jak możesz. Po ataku równie szybko spadaj do bazy. Mając inne samoloty i tak



nie podejdziesz niezauważony, więc cele naziemne i nawodne atakuj z hukiem. Nadchodź równie szybko, ale możesz lecieć wysoko – przynajmniej początkowo nie ścigną Cię SAM-ami.

I jeszcze jedno – do zatopienia większego statku potrzebne są dwa Harpoony. Gdy masz np. dwie rakiety i dwa cele, rozwal jeden cel, a drugi każ zniszczyć Wingmanowi. On jest Twoim WSPARCIEM – JEDYNYM, wykorzystuj go, ale nie wysyłaj na pewną śmierć.

Teatry działań

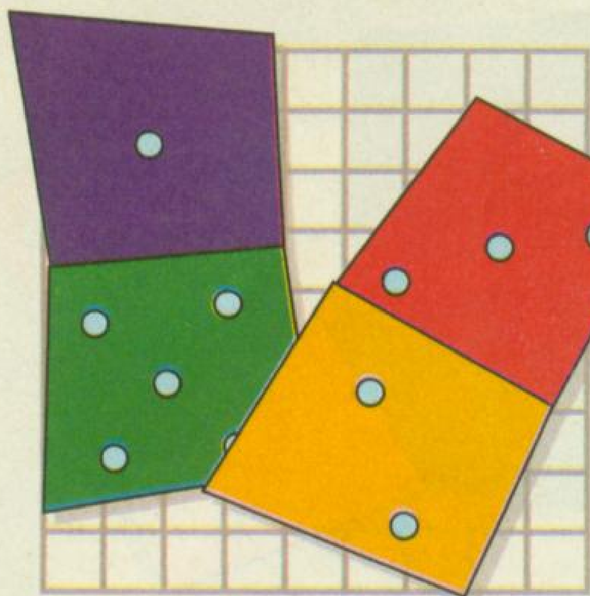
Na początku gracz ma dostęp do dwóch kampanii:

Egipt 1998 – we wstępie można sobie poczytać o konflikcie między siłami świeckimi a fundamentalistami islamskimi w tym kraju. Ale, żeby mieszać do tego pół świata i sprzęt za ciężkie miliardy „esów"?

Russia 2002 – USA i Rosja wspólnie bronią się przed chińską agresją w rejonie zatoki Piotra Wielkiego. Jak się to ma do scenariusza z US Navy Fighters?

Oprócz tego w programie można latać nad Francją, ale kampanii brak.

W czasie kampanii bardzo ważne jest, aby po powrocie z misji naprawiać od razu samoloty. Masz na to ograniczony czas



– 50 godzin. A często samoloty są ciężko uszkodzone i limit czasu okazuje się za krótki. Trzeba też pamiętać, że nawet najbardziej uszkodzony samolot można naprawić, ale w miejsce utraconego nikt nam nie da nowego.

Wideoteka

Po wejściu do „Player Aircraft Reference" przed graczem otwiera się świat wiedzy encyklopedycznej. Można się tu dowiedzieć niemal wszystkiego o najnowszych konstrukcjach i koncepcjach, na bazie których powstały. O każdym samolocie można poczytać, obejrzeć go na zdjęciach i, co najważniejsze, zobaczyć w locie na filmie. Filmy mówią o historii samolotu, jego konstrukcji i specjalnych manewrach, jakie jest w stanie wykonać. Tu naprawdę warto zajrzeć.







Oprawa programu

Grafika symulatora jaka jest, każdy widzi. Rozdzielczości od 320×200 do 1024×768 (na co to komu?) w 256 kolorach. Kiepskie tekstury, szwankuje perspektywa – samoloty są jakby rozciągnięte i spłaszczone. Mocną stroną jest wizualna oprawa systemu Menu w programie i filmy... Niestety, zostały wykonane w rozdzielczości 640×480 z przeplotem... Hmm.

Muzyka jest wielka. Nie da się opisać, trzeba ją usłyszeć. This is it! This is it! Gdyby uwzględnić tylko muzykę, można by dać grze 100% za dźwięk. Jednak dalej jest już gorzej: szum silników, odpalenia etc. są na przeciętnym poziomie, natomiast dużo poniżej przeciętnej znajduje się poziom wykonania sampli. Podobno są bardzo realistyczne, czyli bardzo niewyraźne. Więc niewiele można zrozumieć z tego, co gada komputer. Od dawna już nie było tak niezrozumiałej mowy w symulatorze. To zdecydowanie obniża notę za dźwięk.

Podsumowanie

Model lotu nie jest zbyt realistyczny – czy lecisz F-22, czy X-29 zbytnich różnic w pilotażu nie widać, poza prędkością czy zwrotnością przy określonej prędkości (choć, oczywiście, potężny B-2 zachowuje się inaczej niż lekki myśliwiec), scenariusze są naprawdę nieprawdopodobne (jak pamiętamy, w US NF amerykańskie siły broniły Ukrainy przed zakusami Rosji, tymczasem tutaj...). Jednak zabawa jest przednia i, muszę przyznać, gra wciągnęła mnie.

Walki na krótkich dystansach, czyli to, co jest najbardziej widowiskowe, stanowią podstawę gry. Często będziesz widział cel, zajmujący cały HUD.

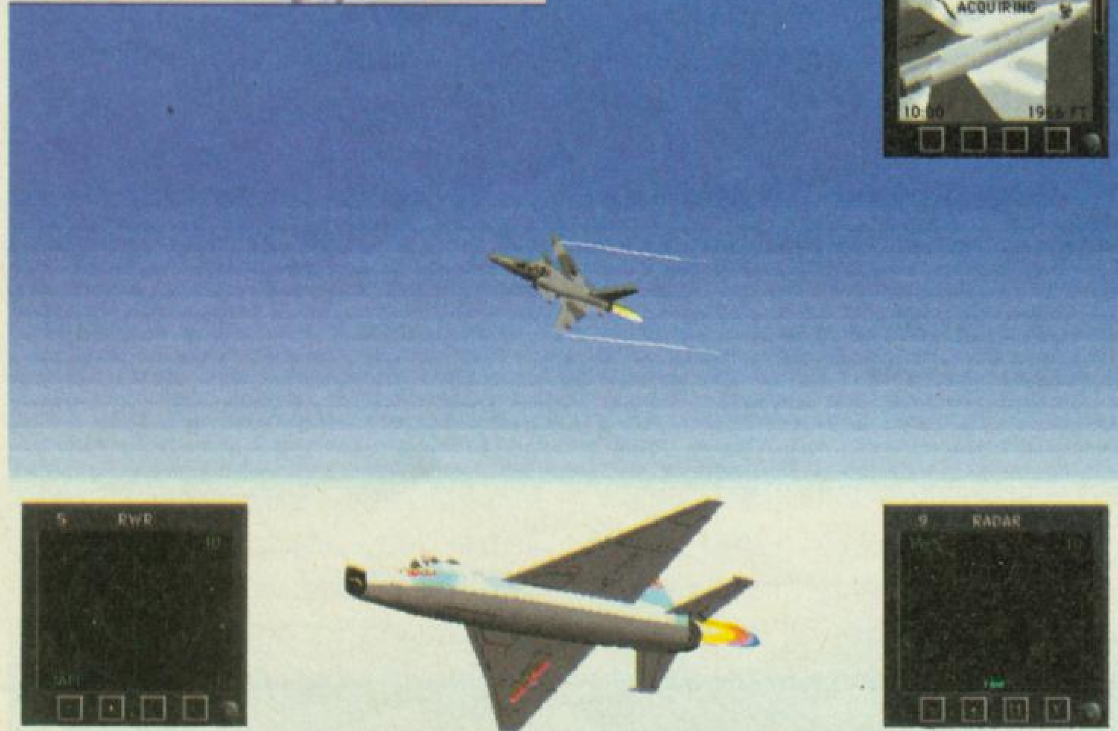
Niestety, misje są trudne, co może zniechęcić przeciętnego gracza – mało kto lubi ciągle przegrywać. Tylko cholernie ambitni ludzie będą się starali ukończyć kampanię bez oszukaństw. Natomiast mocną stroną programu jest część „encyklopedyczna", zawierająca dokładne opisy samolotów prezentowanych w powietrzu. Bez tego ATF byłby kolejną przeciętną produkcją na rynku, a tak stanowi ważną pozycję dla każdego, kto interesuje się lotnictwem i tym, co będzie się działo w powietrzu za lat, powiedzmy, 10. Dlatego też proponuję przyjrzeć się bliżej ATF.

Sunrider

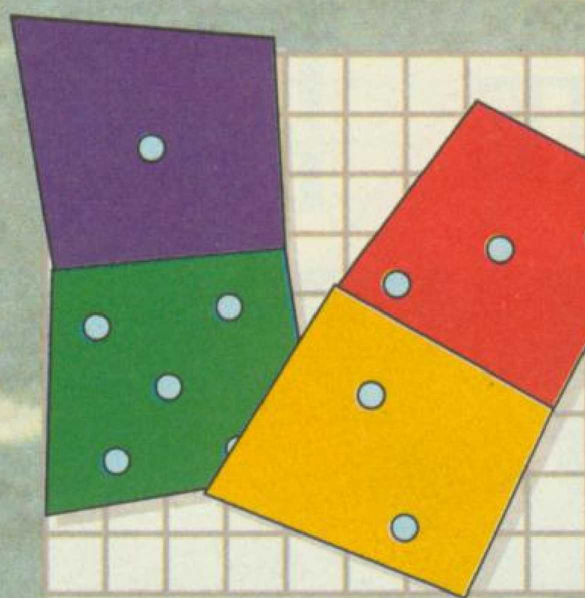
Dystrybucja:
IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69

JANE'S ADVANCED TACTICAL FIGHTERS
Electronic Arts 1996
Symulacyjna
PC CD-ROM

Grafika	75%
Dźwięk	65%
Grywalność	80%
Pomysł	90%
Ogółem	75%







Sierra wydała kolejny symulator. Podobnie jak Command: Aces of the Deep jest to symulator okrętu podwodnego. Jednak tym razem znajdujemy się w czasach współczesnych i mamy okazję dowodzić jednym z najnowocześniejszych atomowych niszczycieli podwodnych klasy Los Angeles. Przed nami wiele misji do wypełnienia i rozmaite zadania, od eskortowania konwojów po ataki pociskami Tomahawk na cele lądowe.

Program charakteryzuje się dużą grywalnością, wprost doskonałym realizmem, ale też przeciętnym dźwiękiem i stosunkowo słabą grafiką. Dzięki temu przynajmniej nie wymaga za wiele: 486, 8 MB RAM i mysz. Bardzo przydatna, wręcz niezbędna jest karta dźwiękowa. Bez niej traci się połowę przyjemności, ale... z drugiej strony... kto dziś nie ma karty dźwiękowej?

Zapraszam do uważniejszego przyjrzenia się grze Fast Attack.

Okręt podwodny

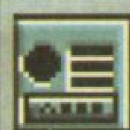
symulowany w programie należy do klasy Los Angeles, stanowiącej rozwinięcie typu 688. W porównaniu z modelem podstawowym ma nieznacznie wydłużony kadłub. Do czterech wyrzutni torpedowych zamontowanych na dziobie, z których można odpalać zarówno torpedy Mk.48, jak i rakiety Harpoon, dołożono dwanaście wyrzutni rakiet zamontowanych pionowo za kioskiem. Można z nich odpalać pociski samosterujące Tomahawk różnego rodzaju.

Okręt osiąga prędkość 37 węzłów i głębokość 1475 stóp. Głośność – bardzo mała. W zasadzie możesz poruszać się z prędkością do 20 węzłów, byle głęboko, w okolicach 1000 stóp i poniżej, aby zminimalizować prawdopodobieństwo wykrycia przez wroga.

Na pokładzie Los Angeles znajdują się następujące lokacje:



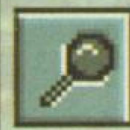
Radio – tu odbierasz rozkazy i kończysz misję. W zasadzie nie służy do niczego innego.



Sonar – najważniejsza lokacja na okręcie. Tu będziesz spędzał większość czasu. Na „wodospadzie", czyli ekranie sonaru, masz przedstawione wykryte echa, oznaczone jako Sierra–numer–kolejny, gdy nie są sklasyfikowane i Master–numer–kolejny, gdy sonarzyści już ustalili, co tak hałasuje. Jednocześnie można śledzić cztery cele, co jest jak na mój gust liczbą stanowczo zbyt małą, szczególnie że w bitwie może brać udział nawet 12 i więcej jednostek.



Panel sterowniczy – tu ustalasz kurs, głębokość i prędkość.



Panel przedziału torpedowego – decydujesz, co chcesz mieć w wyrzutniach (torpedy czy Harpoony), ustalasz stopień gotowości wyrzutni do strzału (zalanie, otwarcie pokrywy itp.) oraz przyporządkowujesz rakiecie/torpedzie w danej wyrzutni jeden z czterech śledzonych celów.



Panel odpalania Tomahawków – w lewym dolnym rogu znajduje się dziurka, do której pasuje klucz wiszący na Twojej szyi. Bez niego sobie nie postrzelasz. Gdy już go włożysz i przekręcisz, możesz skasować całkiem spory kawał świata.

Centrum kierowania ogniem – tu zarządzasz całym arsenałem, wybierasz metody naprowadzania i sposób prowadzenia ognia.

Mapa 1 – ogólna mapa części świata, w której walczysz (teatru działań). Możesz oglądać wybrzeża i oceniać Twoje obecne położenie. Jej najważniejsza funkcja – wyznaczanie celów dla pocisków przenoszonych w pionowych wyrzutniach.

Mapa 2 – tutaj nanoszone są Twoje ruchy i namiary śledzonych celów. Dzięki temu możesz się dowiedzieć, w jakiej odległości od Ciebie znajdują się cele, jaki mają kurs i, co najważniejsze, ocenić swoją sytuację taktyczną.

Sonar 2 – urządzenie, które odbiera sygnały aktywnych sonarów używanych przez nieprzyjaciela. Ustala namiary i pozwala Ci ocenić zagrożenie. Tutaj też odpalasz wabiki.

Centrala – stąd możesz się udać do każdej z lokacji opisanych wcześniej oraz do peryskopu.

Identyfikacja celu – do wyboru trzy „książki" z jednostkami występującymi w grze, z podziałem na okręty podwodne, jednostki nawodne i latające. Gdy Twoi sonarzyści zidentyfikują jakieś echo, przejdź tutaj i zobacz, co to jest.

Opcje systemowe gry – można tu zmienić ustawienia programu, zakończyć misję przed czasem i, co najważniejsze, przejrzeć zapis meldunków składanych przez załogę w trakcie misji. Często pozwala to np. zidentyfikować cel, gdy kilka meldunków nałożyło się na siebie lub coś umknęło Twojej uwadze (Mission Log).

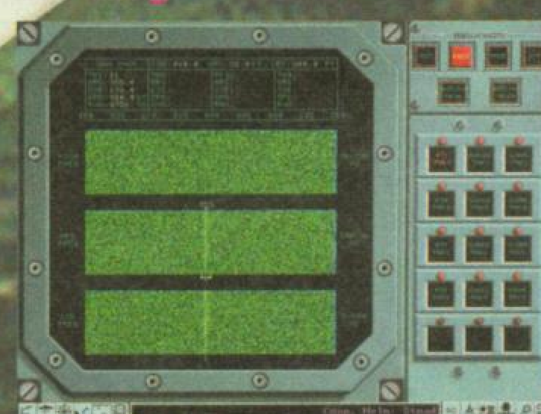
Taktyka walki

Najważniejsze, jak zwykle w grach tego typu (i w rzeczywistości), to nie dać się wykryć i zaatakować znienacka. Gdy zaczynasz misję, przez czas jakiś lepiej nie robić nic szczególnego, tylko słuchać. Zmieniając głębokość trzeba zejść pod termoklinę, rozwinąć sonar holowany (niekoniecznie w tej kolejności) i dopiero po upewnieniu się, że przeciwnik jest daleko i nie zagraża okrętowi, można zacząć POLOWANIE.

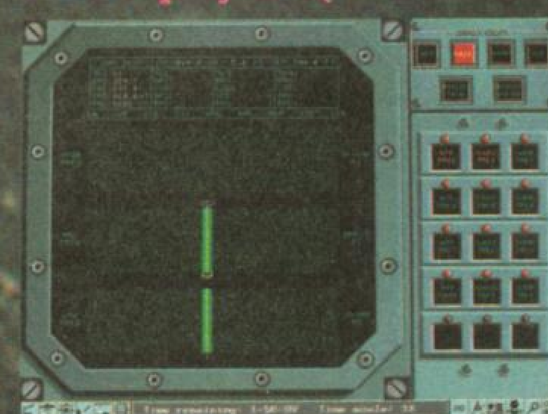
Nie używaj aktywnego sonaru – po co alarmować wszystkich w okolicy? Dzięki nowoczesnym systemom zainstalowanym na Twojej jednostce powinieneś wykryć każdego, zanim wejdzie na pozycję strzału – chyba że płyniesz szybko. Gdy znasz już położenie wroga zwiń sonar holowany, zanurz się tak głęboko, jak tylko możesz i zwiększ prędkość. Ruszaj do przodu. Gdy znajdziesz się blisko domniemanej pozycji nieprzyjaciela zwolnij do 4–6 węzłów i rozwiń sonar holowany. Teraz spokojnie. Poczekaj, aż sonarzyści namierzą cele. Gdy strzelasz do okrętów nawodnych użyj Harpoonów – torpedy przydadzą się na NAJWAŻNIEJSZEGO WROGA – inne okręty podwodne. Dopiero gdy skończą Ci się Harpoony używaj torped.

Harpoonów nie naprowadzaj, przejdź na samonaprowadzanie się rakiety. Jest to dużo skuteczniejsze i nie absorbuje uwagi.

Torpedy i tak same się naprowadzają. Niestety, nie uwzględniono tutaj możliwości sterowania torpedą przez kabel, tak jak choćby w 688. Jak się bronić? Przede wszy-



Tak wygląda odczyt sonaru przy 32 węzłach – zakłócenia uniemożliwiają odczytanie czegokolwiek.



Czysty i klarowny odczyt sonaru przy 4 węzłach.

stkim, gdy torpeda jest już w wodzie, koniec z chowaniem się. Cała naprzód i w dół. Trzeba wtedy wystrzelić wabiki i spadać z miejsca przestępstwa.

Skieruj się na torpedę, a gdy jest blisko, ster na burt i znów wabiki. Torpeda powinna chybić. Potem zredukuj prędkość i znajdź tego, co wystrzelił pocisk. Wiesz, co mu zrobić.

W niektórych misjach zadanie polega na ostrzelaniu Tomahawkami danego celu na lądzie. Wtedy na głównej mapie należy znaleźć cel i oznaczyć go. Potem trzeba się przełączyć na panel odpalania Tomahawków, przekręcić kluczyk i FIRE, FIRE, FIRE! Oczywiście, musisz to zrobić na głębokości co najwyżej 150 stóp. Teraz zmywaj się stąd, bo zaraz rozpocznie się nagonka. Nikt z zainteresowanych z pewnością nie przegapił widowiska, jakim było wyłonienie się z wody rakiet i teraz szukają winnego...

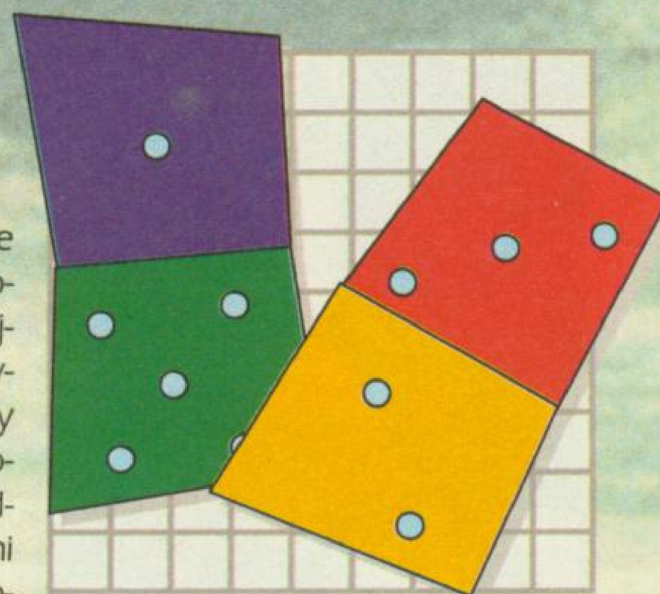
Nasi

Wsparciem dla Ciebie będą jednostki amerykańskie, angielskie francuskie, a nawet niemieckie, takie jak okręty podwodne klasy Los Angeles (bliźniaki Twojego okrętu), Sturgeon, brytyjskie Trafalgary, czy francuskie Rubisy. Wspierać Cię będą jednostki nawodne, np. niszczyciele klasy Spruance oraz śmigłowce Lynx, UH–60 Seahawk czy samoloty P–3C Orion.

Przeciwnik

W FA odwzorowano właściwie wszystkie ważniejsze klasy jednostek rosyjskich. Poczynając od największych: Kirow, Kijów, krążowniki rakietowe klasy Kara, fregaty Grisha, Kresta i oczywiście atomowe okręty podwodne – od jednostek z rakietami balistycznymi na pokładzie, jak Delta czy Typhoon, do podwodnych niszczycieli Victor, Alfa czy Akuła, wspartych przez jednostki konwencjonalne Kilo, Foxtrot czy Tango. Oczywiście, na wodach morza japońskiego występują jednostki chińskie, choćby atomowe okręty podwodne klasy Han.

Oprócz tego polować na Ciebie będą lotnicze jednostki przeciwpodwodne, śmigłowce Ka-25 i Ka-27, czy bombowce Tu-142 Bear F.



CZY JESTEŚ TAK DOBRY, ŻEBY DOWODZIĆ PONAD PIĘĆDZIESIĘCIOOSOBOWĄ ZAŁOGĄ I OKRĘTEM, NA KTÓRYM SAM SPRZĘT AUDIO JEST WART SETKI TYSIĘCY, JEŚLI NIE MILIONY „PAPIERÓW"?

FAST ATTACK

Teatry działań

Zatoka Perska – USA w obronie swoich interesów ekonomicznych w tym rejonie wysyła grupę okrętów, aby zapewniły ochronę jednostkom handlowym. W napadach na flotę handlową celuje Iran, który minuje szlaki żeglugowe, a nawet posuwa się do bezpośrednich ataków.

Morze japońskie – zaostrza się sytuacja w tym rejonie. Po wyprodukowaniu przez Koreę Północną broni atomowej USA wysyła flotę z zadaniem blokady tego kraju. W razie rozpoczęcia działań wojennych istnieje groźba włączenia się do walki Chin.

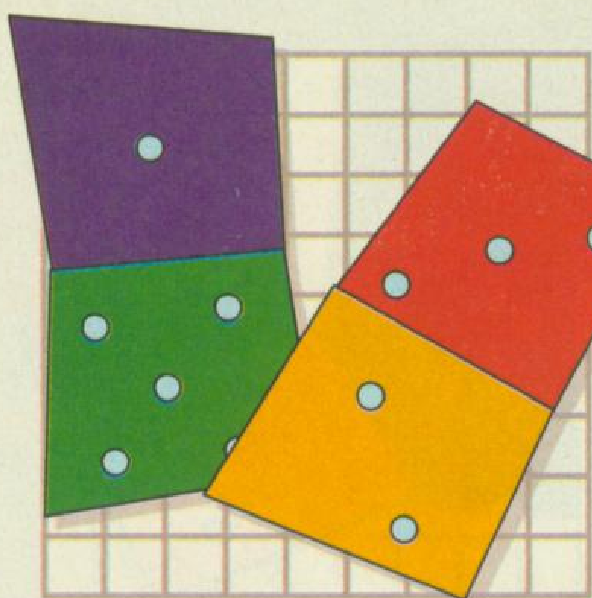
Adriatyk – autorska wizja wojny w dawnej Jugosławii. Po ciężkich stratach, jakie poniosły siły UN w Bośni, USA wysyła flotę w celu wsparcia ich. Serbowie otrzymują pomoc od Rosji. Wszystko wskazuje, że dojdzie do bezpośredniej konfrontacji Amerykanów z Rosjanami.

Morze Śródziemne – siedlisko wojen i światowego terroryzmu. Twoja służba ma za zadanie zmienić tę sytuację.

Północny Atlantyk (G.I.U.K.) – konfrontacja z najlepszym przeciwnikiem – flotą rosyjską w doborowym składzie. Jej trzon stanowią nowoczesne jednostki z doskonale wyszkolonymi załogami. Najtrudniejszy scenariusz.

Oprawa programu

Grafika lokacji wewnątrz okrętu jest może niezbyt wyszukana,

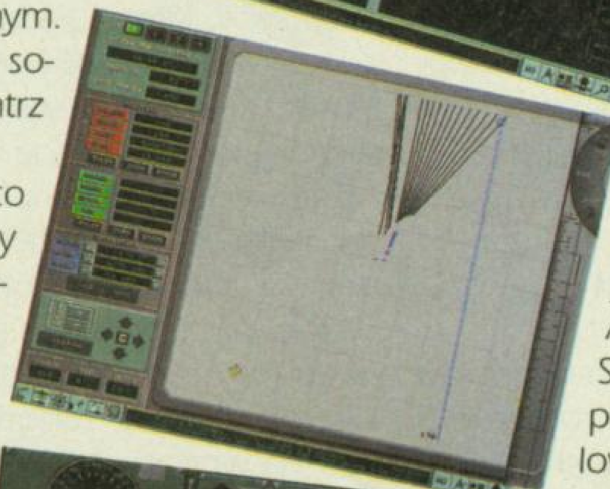


nawet ascetyczna, ale czytelna i szybko można się przyzwyczaić do „przebywania" kilkaset stóp pod powierzchnią morza. Bardzo dobrze oddane są wszelkie urządzenia występujące na prawdziwym współczesnym torpedowym okręcie podwodnym. Choćby sonar – patrz wyżej.

To, co widzimy przez peryskop, jest niestety już dużo gorsze.









Okręty to wektorowe, na szczęście cieniowane, pudełka – zero tekstur. Dym, jaki się z nich wydobywa po trafieniu, to tragedia. Jakieś „obłoczki" czy coś. Brak takich klimatów, jak w Command: Aces Of the Deep czy Silent Hunter. Morze przynajmniej jest pofalowane, ale również tworzone dziwną metodą, więc efekt jest hm... wątpliwej jakości.

Natomiast dźwięk stoi na poziomie o wiele wyższym, choć również można się przyczepić. Bezbłędnie oddano takie efekty, jak głuchy huk pracujących maszyn, odgłosy wydawane przez sonar, nawet alarm zanurzeniowy. Mowa jest krystalicznie czysta, choć zdania składane z pojedynczych zwrotów i słów (celem zmniejszenia objętości gry) nie brzmią naturalnie. „Słychać" też duże przerwy między poszczególnymi samplami. Tu znów lepszy jest Silent Hunter.



Natomiast potężnymi atutami tej gry są grywalność i realizm – dla mnie jedno łączy się z drugim. Realizm jest kolosalny, w zasadzie wszystko oddano tak jak na rzeczywistym okręcie podwodnym – godziny nudy i sekundy akcji, jeden niewłaściwy krok i opracowany dużym wysiłkiem plan ulega destrukcji. Nawet aby odpalić zwykłą torpedę, trzeba przejść całą procedurę – po załadowaniu torpedy do wyrzutni trzeba wyrzutnię zalać, otworzyć pokrywę, gdzieś między tymi czynnościami wskazać torpedzie cel, uzbroić ją, wystrzelić, zamknąć pokrywę wyrzutni i załadować nową torpedę.



Słysząc o takim realizmie ktoś może powiedzieć, że to trainer dla zawodowców, a nie gra dla przeciętnego człowieka. Wszystko jednak zależy od ustawionego stopnia realizmu – można go obniżyć. Niestety, jest też poważna wada – misję trzeba przejść od początku do końca, bez możliwości nagrania stanu gry w trakcie walki.

Podsumowanie

Opracowanie graficzne i dźwiękowe Fast Attack jest na poziomie sprzed półtora roku, natomiast realizm i grywalność (patrz wcześniej) to mocne strony programu. Uważam jednak, że aby czerpać pełną przyjemność z gry trzeba lubić symulatory łodzi podwodnych i znać tę problematykę od podszewki.

Potężna liczba typów jednostek, jakie można spotkać na morzu spowoduje, że nie każdy będzie wiedział, co usłyszał – bez zaznajomienia się z instrukcją. Nie znający realiów współczesnej wojny podwodnej nie mają tu czego szukać – Fast Attack to symulator, a nie gra zręcznościowa. Natomiast wszystkim fanom „Polowania na Czerwony Październik" polecam Fast Attack jako produkt bardzo dobry, choć w kiepskiej oprawie.

commander Kozlovski

Dystrybucja:
IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69



FAST ATTACK
Sierra 1996
Symulacyjna
PC CD-ROM

Grafika	50%
Dźwięk	70%
Grywalność	95%
Pomysł	90%
Ogółem	80%

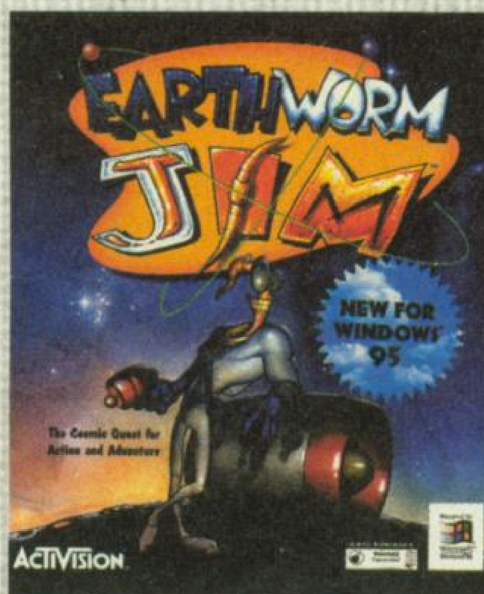
MarkSoft... programy dla Ciebie

NOWOŚCI



MARKSOFT

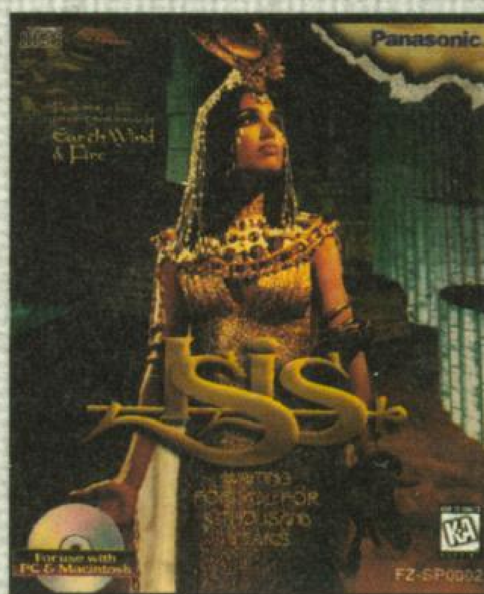
Wydawca i dystrybutor programów komputerowych.
MarkSoft ul. Perzyńskiego 2
01-872 Warszawa
skr. poczt. 114
tel. (0-22) 663-93-90
fax (0-22) 663-92-98,
E-mail: marksoft@polbox.com.pl



Earthworm Jim

Gra Roku według Game Fan Magazine. Zabawna, pełna humoru gra platformowa przeznaczona dla dorosłych i dla dzieci. Szybka, urozmaicona akcja, wiele barwnych postaci, sekretne opcje, doskonałe animacje, muzyka i efekty dźwiękowe. Wspaniała zabawa!

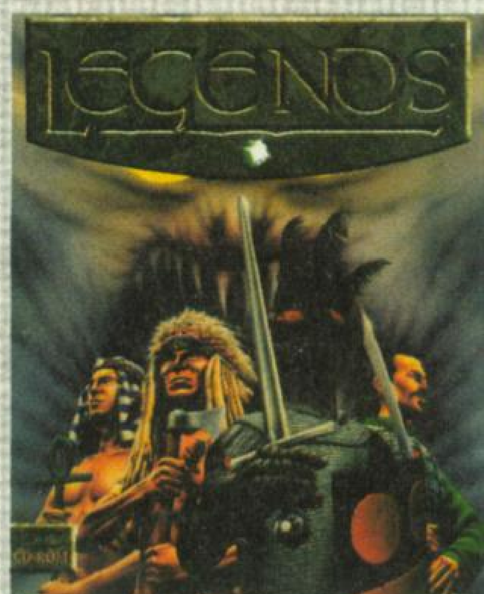
PC CD-ROM - Windows 95®



Isis

Zostałeś wybrańcem Bogini Isis. Twoim zadaniem jest uruchomienie tajemniczego statku kosmicznego, nazwanego jej imieniem, który trwa w uśpieniu od tysiąca lat. Ciekawa grafika, dużo muzyki i efektów dźwiękowych. Atmosfera tajemnicy i zagadki.

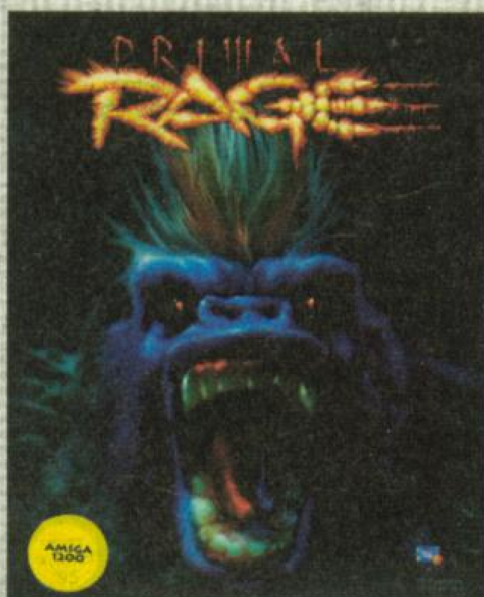
PC CD-ROM, MACINTOSH



Legends

Losy Ziemi znajdują się w twoich rękach. Podróżując w czasie i przestrzeni musisz uniemożliwić zagładę naszej planety. Poznaj cztery okresy historyczne zobrazowane graficznie w stylu epoki. Mnóstwo różnych postaci, duży wybór broni, dźwięk oraz dodatkowe gry.

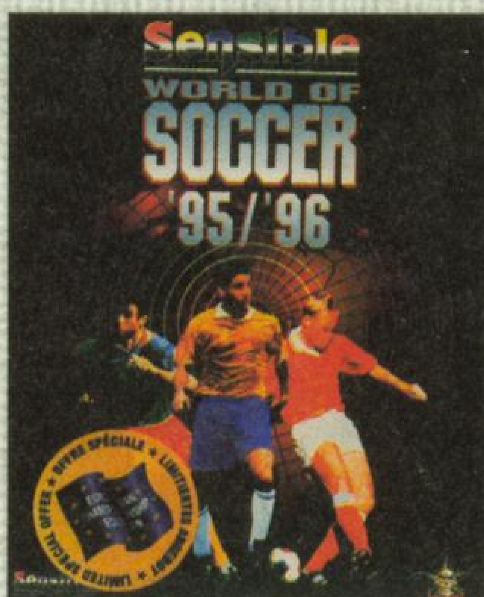
CD 32, AMIGA 1200



Primal Rage

Walki dinozaurów i innych potworów z okresu prehistorycznego. Ekscytująca gra zręcznościowa. Wiele opcji, interesująca sceneria, pełna swoboda ruchów postaci. Barwna szata graficzna i efekty dźwiękowe.

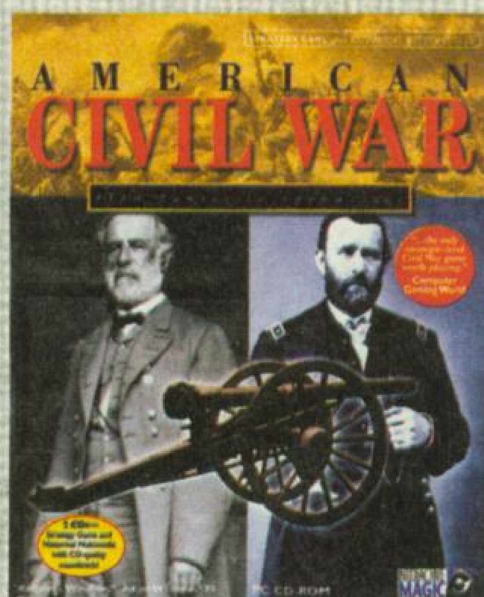
AMIGA 1200



World of Soccer 95/96

Sensible World of Soccer '95/96 to kompletny system symulacji rozgrywek piłkarskich. Gra jest kontynuacją i kolejnym rozwinięciem doskonale przyjętej edycji Sensible Soccer. Tym razem otrzymaliśmy nową wersję programu wydaną z okazji rozgrywek piłkarskich o Mistrzostwo Europy.

AMIGA



Civil War

Gra strategiczna i prezentacja multimedialna. Niezwykle udany pakiet powstały na kanwie wydarzeń związanych z Wojną Secesyjną. Mnóstwo informacji o historii Ameryki. 175000 słów, biografie sławnych ludzi epoki, mapy, kolorowe fotografie, video clipy i doskonała ścieżka dźwiękowa.
2-CD ROM-y.

PC CD-ROM

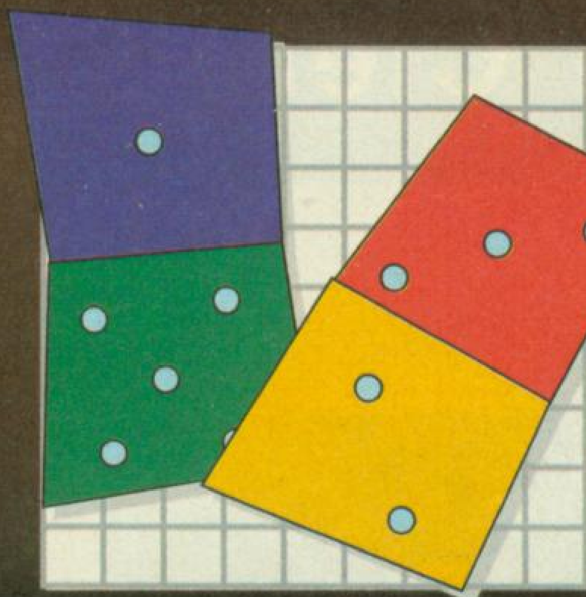
Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju. Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym.
(katalogi po otrzymaniu koperty zwrotnej ze znaczkiem)
Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.
Napisałeś dobry program. Pomożemy ci go wydać!

tel. 663-93-90

Sprzedaż wysyłkowa.
tel. 663-93-90
fax. 663-92-98

Salon gier komputerowych.
Warszawa
ul. Perzyńskiego 2

Porady, informacje.
tel. 663-93-90



Znany i ceniony park zabaw „Skyview" funkcjonował bez przeszkód przez wiele lat. Jego założycielem był ojciec bliźniaczek: pięknych, lecz o odmiennych charakterach. Park rozwijał się, aż do tragicznego pożaru, po którym został zamknięty. Do pierwszej tragedii dołączyła druga – śmierć założyciela. Córki mają teraz odziedziczyć park i kłócą się o spadek. Każda z nich ma inną wizję przyszłości: dobra chce park otworzyć i przywrócić do dawnej świetności, natomiast zła chce go sprzedać. Rozpoczyna się długi proces, angażujący olbrzymie zasoby finansowe. Ponieważ nie udało się odnaleźć testamentu ojca, zła bliźniaczka ma duże szanse wygrać – park już na zawsze zostanie zamknięty, a następnie trafi na licytację, ku przerażeniu jego wielbicieli.

Jako dziennikarz i przyjaciel dobrej siostry, jesteś mocno zaangażowany w całą sprawę zarówno ze względów osobistych, jak i zawodowych. Naczelny wysłał Cię, abyś zrobił reportaż o parku. [Przypominam, że PitP to tylko gra. W rzeczywistości z takiego polecenia jeszcze nic nie wynika – Alx.] Spotykasz się z dobrą siostrą przy wyjściu z sali sądowej. Jeszcze tego samego wieczoru znajdziesz się wewnątrz wesołego miasteczka. Na tropie testamentu. Mimo wieczorowej pory, czeka Cię wiele atrakcji.

Wszystko to przedstawione jest w intro gry, zrealizowanym przez prawdziwych profesjonalistów.

Wkraczasz do akcji

Stajesz przed wejściem do parku. Jest ciemno. „Skyview" zamknięty dla publiczności. Przed Tobą cztery wejścia. Najpierw jednak podejdź do głównej bramy i podnieś kartkę leżącą na dole, w prawym rogu. Jej treść jest bardzo ważna – musisz, powtarzam MUSISZ, odnaleźć wszystkie wskazówki i wygrać w każdej grze!

W alejce spotkasz dobrą siostrę, która wręczy Ci dziesięć żetonów. To Twój początkowy kapitał. Kolejne żetony będziesz zdobywał w grach zręcznościowych, które są rozstawione wzdłuż każdej alejki. Różnią się stopniem trudności. Jedna rozgrywka kosztuje zazwyczaj jeden żeton i składa się z trzech prób. Jeśli wygrasz, otrzymasz w nagrodę trzy, sześć, a nawet dziewięć żetonów, jeżeli przegrasz – musisz poświęcić następny.

Przed rozgrywką opiekun danej gry wytłumaczy Ci, na czym ona polega. Znajomość amerykańskiej wersji j. angielskiego jest tu bardzo potrzebna. Postacie mówią szybko i niewyraźnie, używając przy tym wielu potocznych wyrażeń. Bariera językowa może być trudna do pokonania.

Oprócz gier w alejkach znajdują się rozmaite budynki. Są to typowe konstrukcje wesołego miasteczka. Obejrzyj je, bo zawierają wskazówki, pozostawione przez dobrą siostrę. Są to najczęściej notatki na kawałkach gazet, chociaż zdarzają się rysunki, bądź rzeźby zmieniające kształty. Wskazówki naprowadzą Cię na trop testamentu. Są bardzo ważne, więc bacznie się rozglądaj.

Park składa się z czterech alejek, które zbiegają się w środku tworząc skrzyżowanie. Stoi tam maszyna do wróżb. Abyś mógł się do niej dostać, potrzebujesz specjalnego złotego żetonu, który trzeba wrzucić do środka. Złoty żeton dostaniesz po przejściu wszystkich gier w alejce. Kiedy obejdziesz cztery alejki, za każdym razem wrzucając do maszyny złote żetony, otrzymasz zagadkę do rozwiązania. Będzie to układanka. Najpierw trzeba ułożyć pieniążki w jednej linii, a następnie wpisać hasło. Później czeka Cię ostatnia faza rozgrywki.

Gry

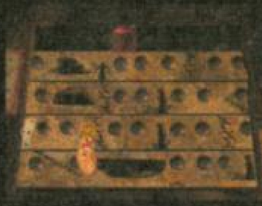
Odnajdywanie wskazówek nie nastręcza trudności, lecz gry wymagają wprawy. Zdobędziesz ją, korzystając z opcji treningowej. Znajduje się w głównym menu wraz z opcjami nagrywania stanu gry itp.



Sidewinder – bardzo trudna gra. Musisz przeprowadzić kulkę przez labirynt, odpowiednio przechylając stół za pomocą myszki.



Fuzzy Freaks – masz za zadanie zestrzelić z działka misie wybranego koloru. Nie możesz spudłować, ponieważ liczba strzałów odpowiada liczbie misiów do zestrzelenia. Trafienie zależy od odpowiedniego ustawienia działka i siły strzału.



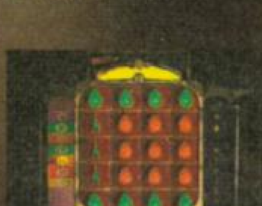
Crazy Coin – trzeba przerzucić pieniążek na drugą stronę. Gra się jak w pchełki. Uważaj na dziury w deskach.



Water Gun – za pomocą działka wodnego strzelasz do świecących clownów. Przy każdym trafieniu samolot po prawej leci do góry. Musi zdążyć dolecieć na szczyt przed drugim samolotem.



Shuffle Puck – rzucając krążkami zbierasz jak największą liczbę punktów (około trzystu wystarczy). To akurat jest łatwe.



Spelling Bee – rzucając strzałkami musisz zestrzelić zielone baloniki, układające się w literkę. Dozwolone trzy próby. Gra wymaga sporej zręczności, masz jednak dużo strzałek.



Talon – w ustalonym czasie trzeba za pomocą chwytaka umieścić na sztandze ciężarki, dające sumę podaną na drugim końcu sztangi. Liczy się szyb-



CHO ŻE ERI NE

kość i precyzja operowania chwytakiem. Na dole są przyciski sterujące.



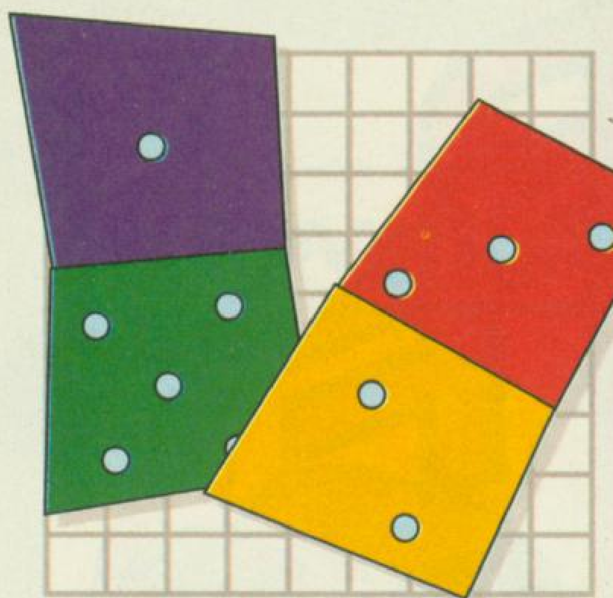
The Chasm – zadanie polega na przeskoczeniu na motorze na drugą stronę, z ominieęciem pociągu i spadających kamieni. Przeskakuj tylko nad wagonem–platformą. Obroty silnika ustaw na cztery. Aby zaliczyć grę, musisz przeprowadzić trzy motory z pięciu.

Gopher Crac – walisz po łbach świstaki [Ta gra podoba mi się! – Frogger]. Zabij co najmniej siedem zwierzaków, zanim wóz dojedzie do miasta. Uważaj na skunksy – kasują cały Twój dorobek.

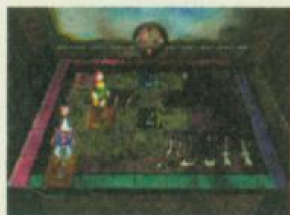


PANIC IN THE PARK

ZANIM ZAGŁĘBIĘ SIĘ W DETALE, [C]HCIAŁBYM OBWIEŚCIĆ WSZYSTKIM PANOM, [ŻE] W GRZE BĘDĄ MIELI OKAZJĘ ZOBACZYĆ [KASI]KĘ ELENIAK, ZNANĄ Z SERIALU „SŁO[NEC]ZNY PATROL".







Blind Man's Bluff – wyścig dwóch ślepców. Musisz jechać po wyznaczonej ścieżce do miejsca startu Twojego przeciwnika. Na planszy są kolorowe kwadraty z cyframi. Cyfra oznacza liczbę pól do przebycia, a kolor – kierunek jazdy. Kompas pokazuje, jaki kolor w danym momencie odpowiada poszczególnym stronom świata.

Rock'n Roll – zbierz co najmniej 145 punktów, ustawiając kulki w najlepiej punktowanych dziurkach.



Bumble Ball – masz pięć kul i musisz zdobyć przynajmniej 270 punktów żeby wygrać. Najlepiej dwa razy trafić w setkę, więc potrenuj.



Postaci

znakomicie ubarwiają grę. W sumie występuje około sześciu aktorów, wcielających się w różnych pracowników parku. Każdy z nich ma swój sposób mówienia i ubierania się. Aktorzy bardzo dobrze grają i są doskonale sfilmowani. Erika występuje w podwójnej roli – gra siostry bliźniaczki [Oszczędność? – Alx], pojawiając się we wstawkach animowanych w dalszej części gry.

Wykonanie

Od strony technicznej gra została wykonana poprawnie. Przyzwoita grafika w podwyższonej rozdzielczości w 256 kolorach, renderowane tła. Uwagę należy zwrócić przede wszystkim na wstawki filmowe. Objawia się tutaj cały kunszt wytwórni flimowej Warner Bros (współuczestniczącej w realizacji gry) oraz zatrudnionych przy produkcji aktorów.



Dźwięk

sprowadza się przede wszystkim do rozmów postaci. Synteza wiernie oddaje głos, wykonana jest dosyć dobrze. Grom akompaniuje muzyczka oraz wstawki filmowe. Po parku poruszasz się w ciszy.

Sterowanie

Wszystkie czynności wykonywane są za pomocą myszki. Poruszanie odbywa się skokowo, z ekranu na ekran. Kierunek marszu pokazujesz kursorem, który zamienia się w strzałkę, gdy dojedziesz nim do krawędzi ekranu. Jeżeli jakiś napotkany przedmiot nadaje się do użycia albo zawiera wskazówki, kursor zamienia się w ramkę.



Podjeżdżając kursorem w róg ekranu uzyskujesz dostęp do ekranów pomocniczych: w lewym górnym rogu znajduje się menu główne, pozwalające nagrywać stan gry, w lewym dolnym rogu jest ekran z aktualną liczbą posiadanych żetonów. Mapa terenu, wraz z zaznaczonym układem budynków i gier zręcznościowych, znajduje się w prawym górnym rogu, natomiast ekran reklamowy na dole po prawej stronie.

Gry zręcznościowe również obsługujesz myszką. Jeżeli gra polega na rzucaniu, musisz wykonać myszką posuwisty ruch naśladujący zamach: najpierw cofnij myszkę do tyłu, a następnie energicznie popchnij do przodu. Trochę treningu i będziesz wiedział, o co chodzi. Jest to rozwiązanie dość nowatorskie – całkiem ciekawe. Dodatkowa uwaga: stan gry możesz nagrać tylko raz.

Podsumowanie

Trudno tu mówić o przygodówce. Wprawdzie zadanie polega na odnalezieniu testamentu, ale sama rozgrywka sprowadza się do zagadek logicznych i gier zręcznościowych. Brakuje też typowego dla przygodówek zbierania przedmiotów. Cała oprawa jest na miarę epoki CD-ROM, czyli dużo animowanych wstawek, full talking, renderowana grafika. Z czasem doszedłem do wniosku, że PitP jest tylko kompilacją gier zręcznościowych z wesołego miasteczka. Zacząłem więc zastanawiać się, czemu gra zajmuje aż trzy kompakty. Czyżby znowu przerost formy nad treścią?

Hombre

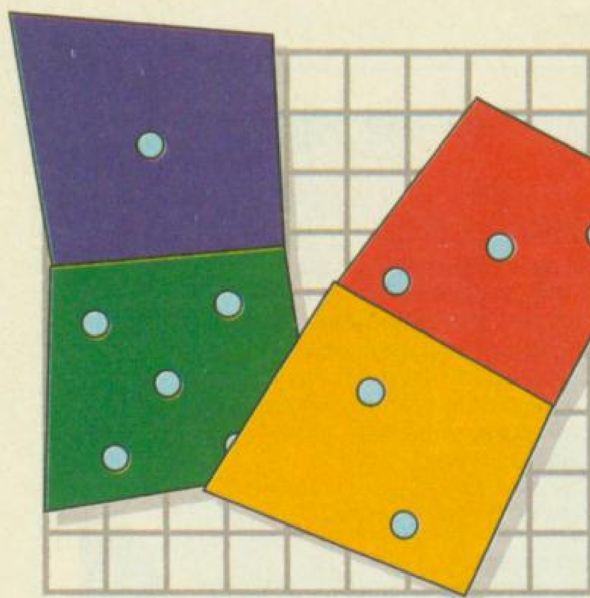
Wymagania: 486DX33, 8 MB RAM. Windows 3.1, mysz, SVGA, karta dźwiękowa, CD-ROM ×2.

Dystrybucja: Mirage Software
03-982 Warszawa
ul. Gen. Abrahama 4
tel. 671 1551, 671 1555, 671 7777



PANIC IN THE PARK
Imagination Pilots/TWI 1995
Przygodowo-zręczn.
PC CD-ROM

Grafika	70%
Dźwięk	65%
Grywalność	65%
Pomysł	70%
Ogółem	65%



SPYCRAFT

Nowy produkt firmy Activision daje graczowi możliwość wcielenia się w agenta CIA. W chwili obecnej jest to chyba najbardziej zaawansowany program, symulujący działanie służb wywiadowczych. Spycraft to gra przygodowa, lecz zawiera również elementy zręcznościowe.

Historyjka

jest dosyć ciekawa. CIA otrzymała od agenta przebywającego na terenie Rosji raport o planowanych zamachach. Pierwszą ofiarą miał być kandydat na prezydenta Rosji, drugą – sam prezydent Stanów Zjednoczonych. CIA potraktowała otrzymane informacje z przymrużeniem oka, aż do feralnego przemówienia rzeczonego kandydata, gdy jego głowa rozprysnęła się na tysiąc i jeden kawałków, trafiona wyjątkowo wrednym pociskiem. Ten incydent mocno przeraził panów z CIA. Postanowili utworzyć specjalną grupę agentów, mającą za zadanie wybadać sprawę i uratować prezydenta USA. Tuż po rozpoczęciu gry dowódca grupy zostaje zastrzelony przez snajpera i Ty przejmujesz jego obowiązki. Sprawę dodatkowo pogarsza pewien fakt – z otrzymywanych informacji wynika, że w CIA znajduje się zdrajca, być może nawet w Twojej grupie. Czasu masz niewiele, a sytuacja wymaga delikatności. Będziesz się musiał nieźle nagłowić, by wyjść cało.

Colby & Kalugin

Ten duet to dwaj panowie zaangażowani w produkcję Spycrafta. William Colby, były szef CIA (nota bene, całkiem niedawno opuścił ten padół łez w nie do końca jasnych okolicznościach) występuje w grze pod własnym nazwiskiem. Spotkasz go mniej więcej w jednej trzeciej rozgrywki. Daje Ci porady, czasami rozkazy – taki miły starszy pan, wcale nie wygląda na szpiega. Kalugina niestety nie ma – widocznie KGB nie wyraziło zgody na zatrudnienie swego byłego szefa w grze wyprodukowanej przez zgniły ustrój imperialistyczny.

Warto też dodać, że na podstawie Spycrafta ma powstać film fabularny. Wytwórnia filmowa Universal Pictures zamierza w pierwszej kolejności nakręcić pełnometrażowy film, a później serial telewizyjny. Spycraft będzie więc drugą grą Activision, która prawdopodobnie doczeka się ekranizacji (pierwsza to Zork).

Intelink

W dowolnym momencie gry masz dostęp do **PDA** (Personal Digital Assistant). Po włączeniu możesz uruchomić cztery opcje.

Comlink – w skrócie program do obsługi poczty elektronicznej. Za każdym razem, gdy ktoś prześle Ci jakieś informacje, musisz je przejrzeć (żeby akcja posunęła się dalej). Czasami będzie to zwykły tekst, czasami zdjęcia lub przekaz wideo. Wszystkie informacje, które już przejrzałeś, zachowywane są w Archive i możesz w dowolnym momencie obejrzeć je jeszcze raz.

Datalink – zbiór archiwów różnych urzędów (CIA, FBI, DEA i innych). Będziesz z niego od czasu do czasu korzystać, by sprawdzić dane poszukiwanych osobników.

Newslink – miejsce, w którym możesz zapoznać się z najnowszymi informacjami (różne Newsgroupsy).

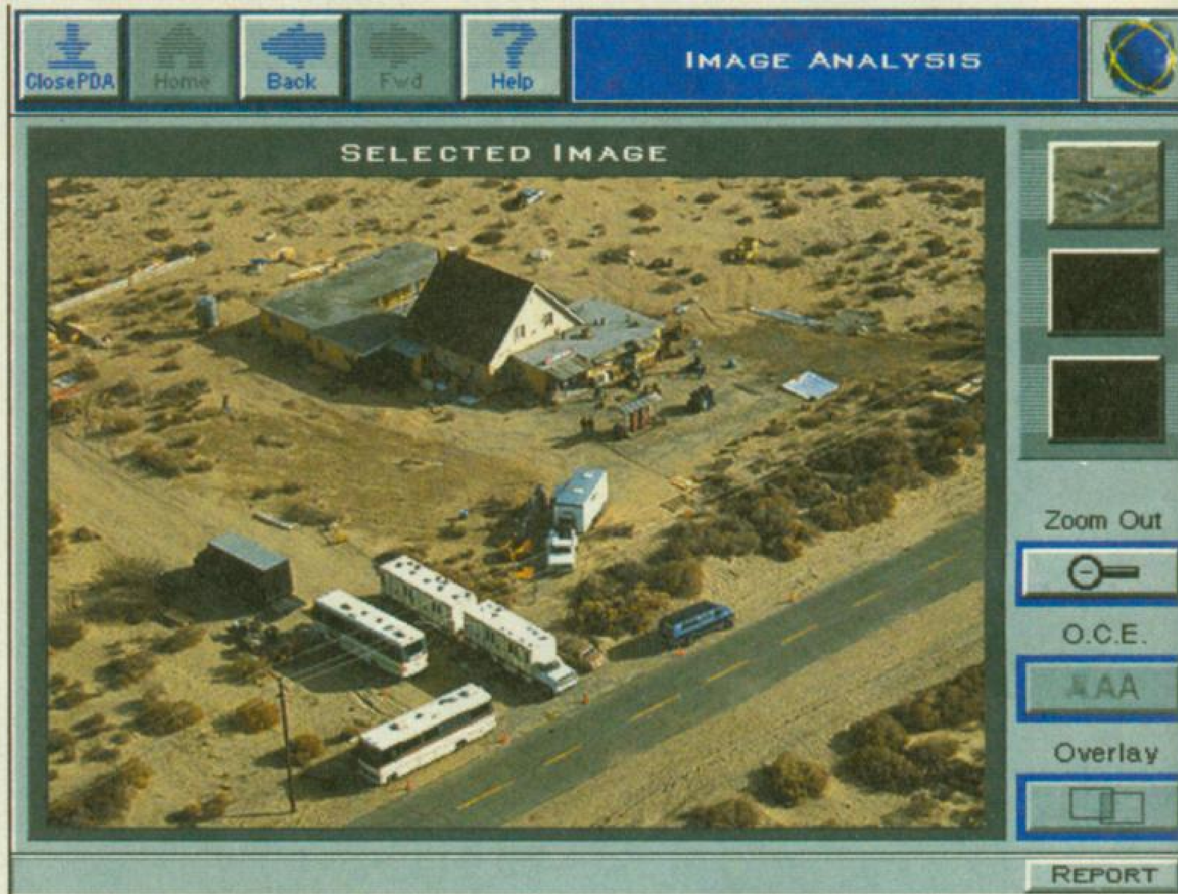
Weblink – funkcja, dzięki której możesz podłączyć się do prawdziwej sieci WWW, jeżeli Twój komputer podłączony jest do Internetu.

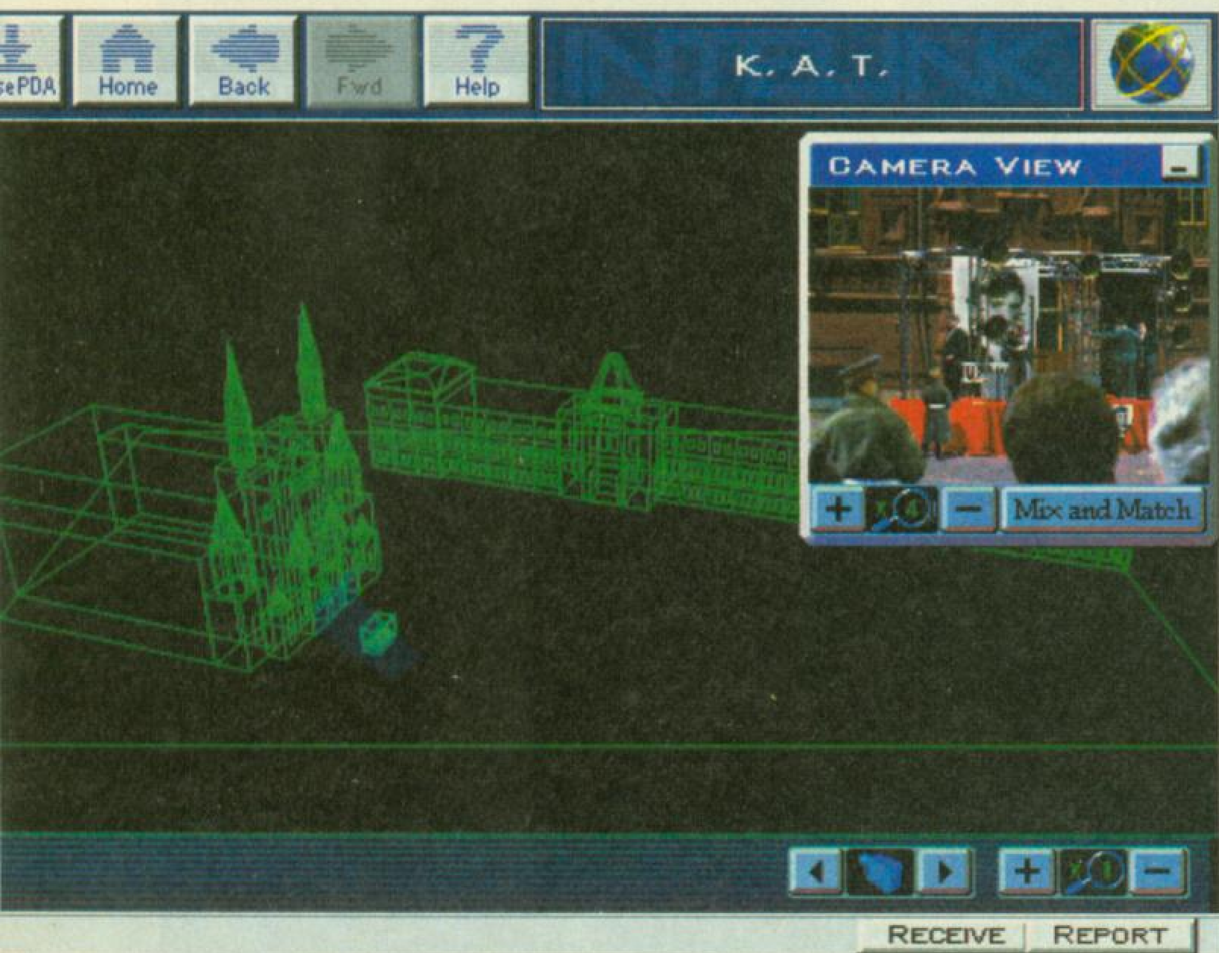
Sterowanie

jest bardzo proste. Klikasz na lokację, w której chcesz się znaleźć i po chwili już tam jesteś. Niektóre przedmioty można brać, ale jest ich niewiele. Pod koniec gry w Twojej teczce znajdzie się nie więcej niż 10 przedmiotów. Obiektem Twojego zainteresowania będzie raczej komputer stojący w biurze. Jak przystało na erę wirtualną, przy jego pomocy rozwiązujesz większość spraw. Gdy nadejdzie właściwa pora będziesz też mógł przemieścić się do miasta w innym kraju (na przykład do Moskwy).

Elementy zręcznościowe

skutecznie umilają rozgrywkę. Poruszasz się po mapie używając myszy. Od czasu do czasu masz okazję wziąć do ręki spluwę i pokazać wrogim agentom, kto tu rządzi. Pistolet obsługuje się podobnie jak w starym, dobrym Mad Dogu, z tym że masz ograniczoną liczbę kul, a pistolet przeładowuje się automatycznie.





Przeplot

niestety zakradł się i do tej gry. Wszystkie animacje są właśnie z przeplotem, co w oczywisty sposób obniża ich jakość. Na szczęście filmy wykonano bardzo dobrze. Widać, że Spycraft zrobiony jest z rozmachem, a producenci nie szczędzili funduszy



na odpowiednie dekoracje i statystów. Prezentowane w grze sekwencje animowane robią spore wrażenie, szczególnie na osobnikach nie przyzwyczajonych do digitalizowanych filmów (są jeszcze tacy na świecie). Wszystkie statyczne plansze wykonane są w wysokiej rozdzielczości i również nie pozostawiają wiele do życzenia. Dodam jeszcze, że gra pracuje w trybie True Color.

Rozmowy

są oczywiście w pełni „mówione", nie ma żadnych podpisów (oprócz sytuacji, w których musisz wybrać odpowiedź spośród kilku). Jakość dźwięku jest na szczęście dobra, więc można zrozumieć teksty przy znośnej znajomości języka angielskiego. Postacie raczej nie używają slangu (tak jak np. w grze Ripper) i na ogół mówią dość wyraźnie.

Wymagania

przeciętne – nie za duże, nie za małe, po prostu w sam raz dla takiej gry. 8 MB pamięci, 486 prawie dowolny, w miarę szybka karta graficzna.



W sumie

Spycraft jest bardzo dobrą przygodówką. Ciekawy scenariusz, mocno osadzony w realistycznej scenerii. Bardzo dobre wykonanie techniczne (nie podobają mi się jedynie animacje z przeplotem) zarówno grafiki, jak i oprawy dźwiękowej. Trudno powiedzieć, czy występowanie dwóch byłych osobistości ze świata wywiadu wpływa na poprawę jakości gry (w każdym razie na pewno dobrze wpływa na reklamę i sprzedaż). Filmy w Spycrafcie są dosyć efektowne, ale program ten polecam raczej graczom spokojnym, którzy w pierwszej kolejności docenią scenariusz, a dopiero potem całą oprawę. Większość czasu i tak trzeba poświęcić na czytanie raportów i grzebanie w archiwach, a nie na bieganie z pistoletem. W żadnym wypadku nie jest to życie znane z filmów o Jamesie Bondzie. Można powiedzieć, że Spycraft pokazuje prawdziwe oblicze pracy agenta wywiadu. Pracy mozolnej, męczącej i niebezpiecznej. A zapłatą za wierną służbę często bywa kulka w łeb, gdy przestajesz być potrzebny...

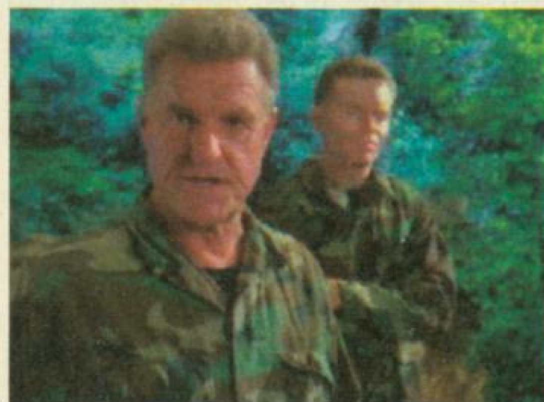
Frogger



SPYCRAFT
Activision 1996
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	90%
Dźwięk	85%
Grywalność	80%
Pomysł	90%
Ogółem	85%

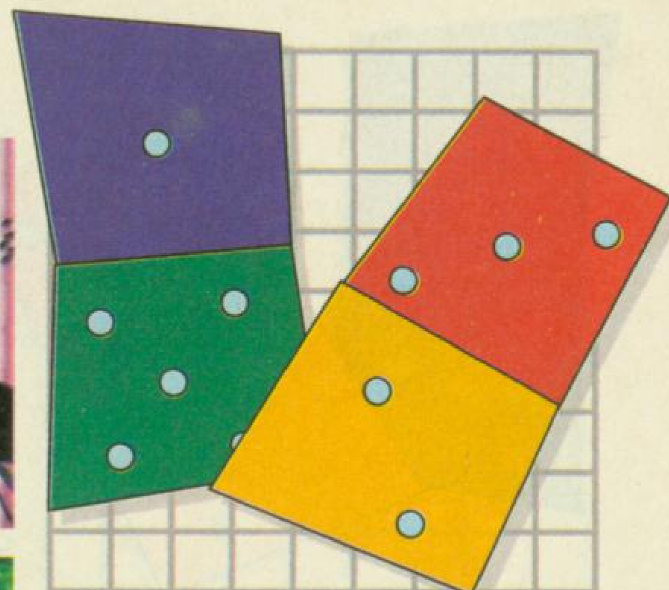






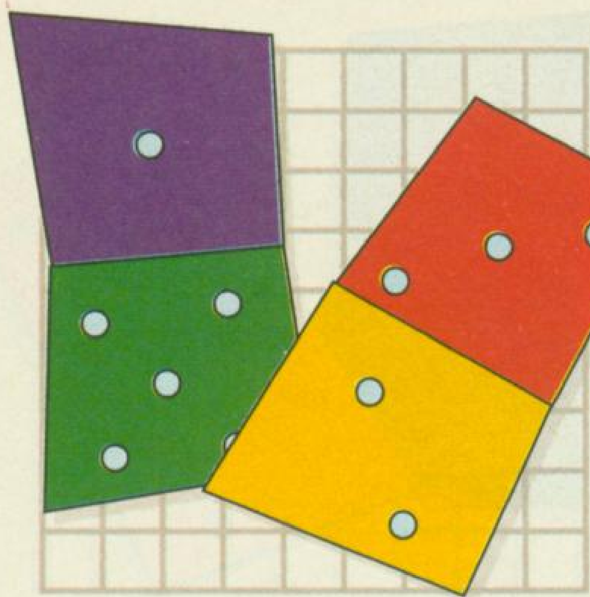


PS Pełne rozwiązanie gry publikujemy w Tete na str. 46.





Dystrybucja:
Techland
63-405 Sieroszewice
Parczew 105
tel. (0-64) 34 78 13, 34 89 90, 34 88 90 w. 112



Dzięki grze Bad Mojo firmy Acclaim masz szansę przekonać się na własnej skórze, co czuje mały, brązowy zwierzaczek z czułkami, gdy nieustannie ktoś go chce zabić. Tak, tak, w Bad Mojo Twoje życie jest stale w niebezpieczeństwie i, choć to przygodówka, będziesz ginął z częstotliwością, która Cię na pewno zaskoczy.

O co tu pełza?



Historyjka jest dosyć prosta. Główny bohater, typowy nieudacznik, przygotowuje się do ucieczki z dotychczasowego miejsca zamieszkania – i zabrania pokaźnej sumy cudzych pieniędzy. Niespodziewanie, gdy dotknie magicznego talizmanu, zmienia się w karalucha. Od tej pory masz jeden cel: nie dać się zabić. Musisz wrócić do swej prawdziwej postaci, zanim ktoś (lub coś) przerwie Twój plugawy żywot w przyspieszonym tempie.

Grafika

w grze różni się zdecydowanie od tej z animowanych wstawek. Filmiki wyświetlane są w okienku i, niestety, nie są najwyższej jakości. Animacja w miarę płynna, choć na wolniejszych komputerach przy niektórych fragmentach dźwięk się zrywa. Obejrzymy trochę efektów specjalnych o średniej jakości i znośną grę aktorską. Natomiast w samym programie grafika wykonana jest w wysokiej rozdzielczości i bardzo realistycznie. Prezentuje się ładnie, miejscami może jest zbyt rzeczywista. Obrazki typu „martwy szczur w kałuży krwi" nie każdemu muszą przypaść do gustu. Świat ścieków i innych zakamarków został oddany bardzo dobrze – wszędzie poniewierają się śmieci, niemal namacalny jest brud, w niektórych miejscach roi się od karaluchów i innych robali. Szkoda tylko że część plansz jest mało zróżnicowana – dotyczy to głównie początku gry, gdzie oglądamy całe połacie chodnika.





Odgłosy

bo o muzyce raczej mówić nie można, oprócz tej z intro, są podłożone w miarę nieźle. Cała gama odgłosów umila nasze wędrówki po terenie. Podobnie jak grafika, są bardzo realistyczne. Parę słów należy się też lektorom. Dialogi są niestety gorzej zrobione niż pozostałe dźwięki. Ze względu na pogłos i niewyraźną wymowę niektóre kwestie trudno zrozumieć.

Parę szczegółów

W tym miejscu chciałem się skupić na elementach, które odróżniają Bad Mojo od innych przygodówek. Masz trzy „życia".

CZY ZASTANAWIAŁEŚ TUJĄC KARALUCHA, NA JEGO MIEJSCU?





Poniższe rozwiązanie zawiera tylko elementy niezbędne do ukończenia gry. W Bad Mojo występuje spora liczba wątków pobocznych i zagadek, których nie opisałem ze względu na brak miejsca.

Parter

Po wyjściu z kanału udaj się w górę, aż dojdziesz do pudełka zapałek. Idź w lewo, a później w górę po rurze. Przejdź w prawo i zejdź w dół po przeciwnej stronie (też po rurze). Przejdź 3 ekrany w górę, obejdź szczura (jeżeli zbliżysz się do jego zębów, zakończysz żywot). Idź w prawo, przesuń papierosa tak, żeby żarzący się koniec był skierowany na pająka i przejdź 2 ekrany w dół. Wejdź do pudełka z napisem „Cockroach Corral". Idź w prawo, stawaj na martwych karaluchach, jeżeli nie będzie innej możliwości. Przy ostatnim przejściu będziesz musiał przesunąć larwę, by się przedostać. Wejdź na stół po nodze. Idź w lewo i do góry, aż dojdziesz do gniazdka w ścianie. Gdy przejdziesz po kablu, włączy się odkurzacz. Musisz tak długo deptać kabel, aż wtyczka wypadnie z gniazdka i będziesz mógł iść dalej. Udaj się jeden ekran w dół i do końca stołu w lewo. Zejdź po nodze i idź w prawo. Powinieneś dojść do puszki z farbą. Zsuń się po sznurze. Gdy Twój ciężar spowoduje osunięcie się kabla, wejdź z powrotem. Idź do wylotu rury odkurzacza i wsuń się do środka. Przez pojemnik ze śmieciami trafisz na stół po drugiej stronie. Idź w dół, wejdź na pędzel i przejdź przez dziurę w stole. Idź jeden ekran w dół, jeden w prawo i wejdź do pojemnika. Chodząc po licznikach ustaw kombinację 7658. Wejdź na górę po rączce. Przejdź w lewo po podłodze, dojdziesz do nogi od łóżka. Musisz wspiąć się po niej na górę, a następnie rozejrzeć się. Wejdź do radia (od tyłu). Stań na srebrnej katodzie (po lewej) i dotknij elementu na szczycie. Po obejrzeniu filmiku wejdź na górną przykrywkę radia i porusz butelkę. Pchnij baterię tak, żeby spadła z radia. Zejdź na podłogę, schowaj się pod łóżkiem i poczekaj. Gdy zobaczysz pudełko cygar, wejdź pod pokrywkę.

Łazienka

Zejdź na dół (maszynka do ręczników) i wejdź do środka. Popchnij przycisk nad

Gdy zginiesz na jakiejś planszy, pojawiasz się w tym samym miejscu w chwilę później i możesz iść dalej. Po trzech błędach zabawa się kończy i musisz zaczynać od początku, chyba że czujnie wykorzystałeś opcę „save".

Karaluchem poruszasz za pomocą kursorów (lewo, prawo – to odpowiedni obrót wokół własnej osi; przód, tył – ruch).

SIĘ KIEDYŚ ROZDEP-
JAK BYŚ SIĘ CZUŁ





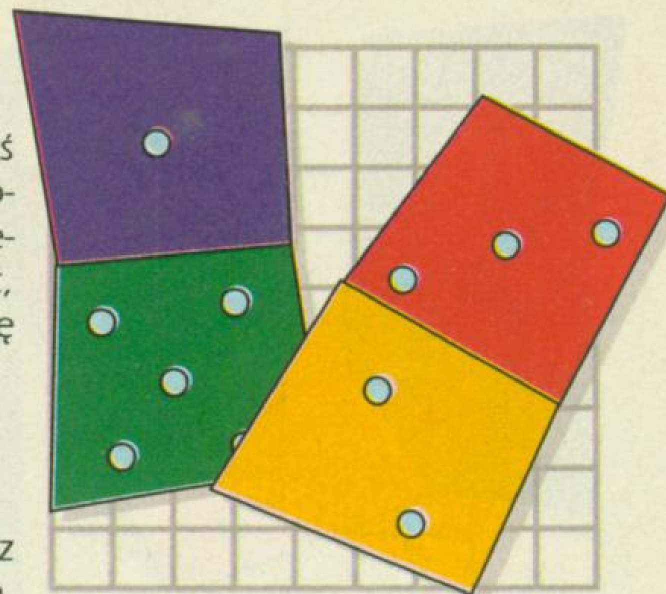
To chyba pierwsza przygodówka od lat, w której nie ma sterowania myszą. I, o dziwo, akurat w tej grze nie jest to wcale potrzebne. Karaluch nie może niczego wziąć, niczego używać, nie może też rozmawiać. Jedyne, co mu pozostaje, to chodzić i ewentualnie popychać przed sobą małe przedmioty, gdy zajdzie potrzeba. Jak na przygodówkę trochę tu mało roboty, jak zapewne zauważyliście. Rzeczywiście, Bad Mojo ogranicza się głównie do eksploracji poszczególnych plansz i rozwiązywania czekających tam kłopotów. A to pająk, a to włączony odkurzacz... Czasami potrzebna niezła zwinność, żeby zdążyć gdzieś dobiec i wykonać odpowiednią czynność, zanim stanie się coś przykrego.

Rzekłem

co gra sobą prezentuje, teraz czas na małe podsumowanie. Niewąpliwie Bad Mojo jest grą oryginalną. Szczerze podziwiam firmę Acclaim za to, że bohaterem gry uczyniła tak mało popularnego owada. Przypuszczam, że 99% żeńskiej populacji graczy (o ile takowa istnieje) z obrzydzeniem odłoży BM po pierwszych pięciu minutach. Niektóre scenki rodzajowe są bowiem dosyć niesmaczne (rozumiem mózg na ścianie i spływającą ciurkiem krew – to jest w dobrym guście, ale banda karaluchów stołujących się na martwym szczurze, zdefasonowanym w dodatku przez pułapkę...). Fabuła jest dosyć prosta, a scenariusz zbyt krótki.

Nietypowość Bad Mojo powoduje, że z wahaniem zaliczam ją do gier przygodowych. Przypuszczam, że znajdzie wielbicieli. Mnie nie przypadła do gustu. Co nie zmienia oczywiście faktu, że wykonana jest przyzwoicie.





Frogger

Dystrybucja: CD Projekt
00-626 Warszawa
ul. Marszałkowska 7/3
tel./fax (0-22) 25-07-03
fax (0-2) 612-39-06

BAD MOJO
Acclaim 1996
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	85%
Dźwięk	70%
Grywalność	65%
Pomysł	90%
Ogółem	70%

dźwignią, aby papier się wysunął. Zejdź po nim, udaj się dwa ekrany w dół a potem jeden w lewo. Wejdź po murze nad dziurą. Ze zlewu idź w lewo, do góry, aż do stłuczonego lustra i wsuń się w otwór. Teraz trzy ekrany do góry, wejdź w otwór. Popchnij śrubę, zejdź z powrotem do dziury w murze. Przejdź przez nią i skieruj się w lewo.

Kuchnia

Idź do oporu po rurach, potem zejdź na podłogę i udaj się w lewo przez pokój. Później - po miotle do góry. Następnie skieruj się w prawo i zejdź w dół między dwa słoiki. Popchnij korek od butelki, wejdź w otwór, przesuń wyłącznik i wyjdź. Idź w dół, w lewo, przejdź przez rączkę i zejdź na dół po lewej stronie. Kawałek do przodu i wejdź do góry (pod płachtę). Poczekaj chwilę i wróć do zlewu. Stań na końcu noża kuchennego i wyjdź na zewnątrz.

Bar

Przejdź po kiju do baseballa, potem w prawo. Wejdź na łupinę, a później na „Bartender's Companion". Poczekaj, aż pojawi się przepis. Podejdź do butelek z likierem. Musisz wejść po nich przestrzegając kolejności: grenadine, curacau, brandy, wódka.

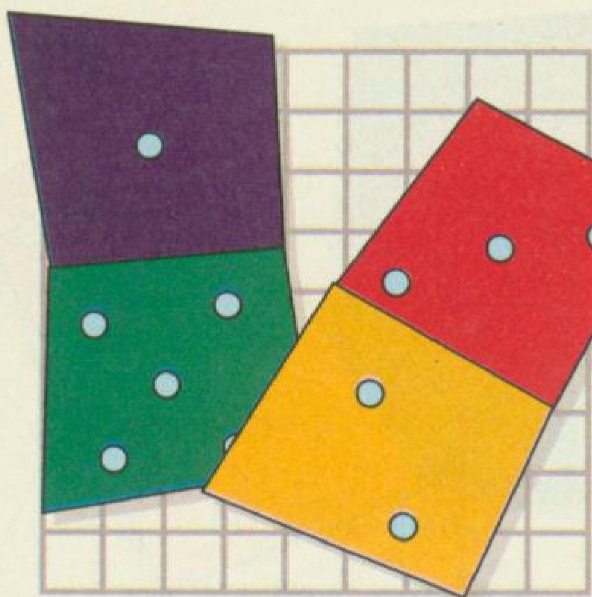
Pokój

Wejdź na biurko. Popchnij kabel, potem stań na przycisku do kopiowania na faksie. Zejdź po papierze w dół, do sterownika. Zepchnij papierosa ze sterownika i włącz maszynkę. Wejdź na motyla (przelecisz przez pokój). Przejdź w lewo (do akwarium). Po kablu zsuń się w dół, potem na chwilę na podłogę. Wyjdź przez wentylator w prawym górnym rogu muru.

Zakończenie

Wejdź do łazienki. Zepchnij papierosa na podłogę, a potem wepchnij go na papierowe ręczniki. Wróć do swojego pokoju i wejdź na amulet.





Według instrukcji: „Kwatermaster jest grą przygodową, w której gracz wciela się w postać nieustraszonego ratownika pięknej druhny, uwięzionej przez tragiczny zbieg okoliczności w zardzewiałym czołgu...". To właśnie jest cel Twoich zmagań. Autorzy zrezygnowali z misji ocalenia świata, a cała sprawa wygląda na historię miłosną.

Wykonanie

Bohaterem jest harcerz mający zadatki na McGyvera, niewielką wadę postawy i gamoniowaty wyraz twarzy. Harcerski etos traktuje dość luźno. Wraz z drużyną rozbija obóz w okolicy niewielkiej miejscowości Ołobok Zdrój. Główną atrakcją tych stron jest zardzewiały czołg stojący przy „poradzieckiej" jednostce wojskowej. Rozgrywka polega na rozwiązywaniu krótkich zadań, przeważnie związanych z użyciem jakiegoś przedmiotu w odpowiednim miejscu.







Gra sprowadza się do eksploracji okolic i właściwego korzystania z przedmiotów. Postacie nie przemieszczają się, co nadaje grze statyczny charakter. Dialogi, które będziesz prowadził, nie są rozbudowane – służą głównie jako wskazówki, tak samo opisy lokacji.

Kwatermaster bazuje na dowcipie. Osobliwe postacie, zabawne dialogi i komentarze, śmieszne animacje. Kilka celnych aluzji – Polo Cocta, dowcip o dżdżownicy (jak to męża wyciągnęli na ryby). Wszystko do śmiechu i naprawdę działa. Obszar akcji jest niewielki, ale liczba zaskakujących rozwiązań duża i to chciałbym pochwalić.

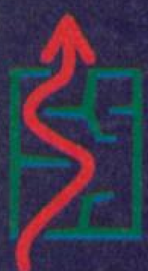


W czasie gry znajdziesz około dwudziestu przedmiotów. Niektóre z nich są dziwne, np. szczęka do przegryzania metalowego ogrodzenia czy kretobębenek zrobiony z kreta i wiadra. Równie dziwny jest sposób ich wykorzystania. Aby je zdobyć będziesz musiał przeprowadzić kilka akcji dywersyjnych: np. handlarza bronią wysadzić w powietrze, sołtysa walnąć w głowę, aby przypomnieć mu stare, dobre czasy etc.

W SK jest za mało postaci. Spotkasz ich co najwyżej kilka.







Wszystkie czynności, wykonywane z wykorzystaniem przedmiotów, ograniczają się do użycia opcji „działaj".

Start

Stoisz przed rupieciarnią w PGR. Obok znajduje się samochód. Otwórz bagażnik i wyjmij śrubokręt. Udaj się w lewo do tartaku. Weź siekierę. Idź dalej w lewo, aż dotrzesz do bramy obozu, pod którą leży lupa. Podnieś ją. Za bramą znajduje się plac apelowy. Na środku stoi maszt flagowy, a na ziemi leży talia kart. Weź karty, a następnie użyj siekiery do przecięcia linki. Podnieś patelnię, nie zapomnij zabrać odciętej linki.

Idź przed dom sołtysa i podnieś śrubokręt krzyżowy leżący pod ścianą. Odkręć nim tabliczkę. Złamie się, więc ponów próbę przy użyciu śrubokręta znalezionego w samochodzie. Następnie udaj się do zamku. Wejdź do środka. Na dziedzińcu przeczytaj napis z tablicy (potrzebna lupa). Tekst jest pisany alfabetem Morse'a i brzmi: „Do rozbicia atomu pod bramą zamku przyda Ci się młotek origami, zrobiony z kartki papieru". Ze ściany zdejmij koło ratunkowe. Idź do holu zamkowego. Zabierz rapier i magiczną księgę. W drodze powrotnej zabierz z ogródka łopatę oraz płachtę. Przy grobowcu zatrzymaj się, przeczytaj napis na tabliczce. Wejdź do krypty. Jest tam klapa w ścianie. Otwórz ją i zamknij kilka razy, aż wykręcisz śrubkę. Następnie za pomocą magicznej księgi wywołaj ducha i walnij go patelnią. Wypadnie mu szczęka, którą musisz zabrać. Wyjdź z krypty i udaj się w prawo. Zamknij bramę cmentarną i użyj na niej szczęki. Weź metalowy pręt.

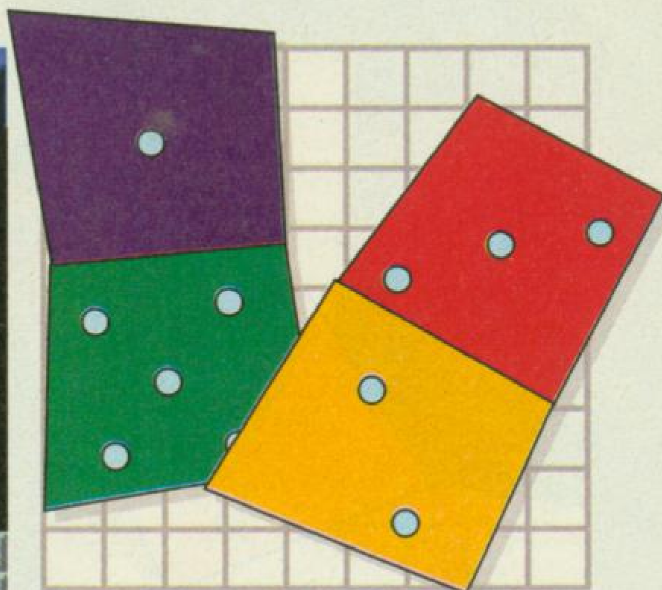
Gdy będziesz z powrotem w centrum, udaj się do sklepu. Zbierz następujące przedmioty: ser, czerwoną farbę i niebieską butelkę. Włóż karty do maszyny liczącej pieniądze - znajdziesz kartę pływacką. Teraz idź na pomost do faceta łowiącego ryby. Pokaż mu kartę pływacką. Gdy wpadnie do wody, rzuć koło ratunkowe. Odchodząc zabierz wędkę. Wracając, napełnij niebieską butelkę wodą z kranu przy rupieciarni. Z napełnioną butelką wejdź do domu sołtysa, otwórz klapę w lewym rogu i użyj butelki. Po destylacji zanieś napój do baru i daj go pijaczkom. W zamian dostaniesz pióropusz.

Idź teraz do jednostki wojskowej. Na ogrodzeniu napisz czerwoną farbą „Guns" i wejdź do budynku stojącego w głębi. W środku siedzi handlarz bronią i trzyma w ręku granat. Użyj wędki, żeby wyciągnąć z niego zawleczkę. Następnie pozbieraj następujące przedmioty: karabin, odpady radioaktywne, maskę gazową, hełm, radiostację oraz kartkę papieru (ta ostatnia nie przyda Ci się, ale program podpowie, żebyś poszukał papieru kredowego - chodzi o plakat wiszący w rupieciarni).

Udaj się do czołgu. Użyj złamanego śrubokrętu do wywołania awarii. Idź do latryny. Otworzysz ją rapierem. Ze środka zabierz nuty, a następnie wejdź i użyj radiostacji. Otrzymany przekaz stanowi wskazówkę do dalszego działania.

SKAUT KWATERMASTER





Gra przypomina wspaniały Day of the Tentacle. Widać to przede wszystkim po...

SKAUT KWATERMASTER
LK Avalon 1995
Przygodowa
PC

Grafika	60%
Dźwięk	60%
Grywalność	50%
Pomysł	75%
Ogółem	65%

...grafice

Sposób rysowania głównego bohatera, animacje, wnętrza z zaburzoną perspektywą – ta maniera przyjęła się i znalazła swoje zastosowanie w grach o dużej dozie humoru i komiksowatości. Niestety, realizacja jest fatalna. Rysunki niestaranne, niekiedy niewyraźne, a przede wszystkim mało w nich kolorów. Cóż z tego, że paleta ma 256, kiedy na ekranie jest najwyżej 32. Wstyd i hańba.

Sprawę nieco ratuje muzyka, szkoda jednak że występuje tylko w intro...

Obsługa

Program w całości obsługiwany jest za pomocą myszki. Wykorzystuje typowy interfejs SCUMM, składający się z sześciu opcji podstawowych (otwórz, zobacz, mów, zamknij, działaj, weź) oraz planu miejscowości, który ułatwia nam poruszanie się między lokacjami. Obok panelu z opcjami znajduje się kieszeń bohatera, do niej zbieramy przedmioty. Większość opcji dostępna jest również z klawiatury. Z obsługą nie powinno być żadnych problemów.

Wady i zalety

Autorzy postarali się o ciekawą, odbiegającą od szablonu, fabułę. Zrobili dobrą muzykę i animacje, wykorzystując znaną i sprawdzoną konwencję. Bardzo ważną zaletę stanowi fakt, że gra jest po polsku. Ponadto nie wymaga drogiego sprzętu. Program jest tani: 36,30 PLN. A teraz wady: niestaranna grafika, małe pole działania, co w konsekwencji daje „jednodniową" grywalność programu.

Podsumowanie

Generalnie gra jest łatwa do przejścia, można ją ukończyć w jeden dzień. Nie polecałbym jej nikomu, kto ceni dobre, długie i wyrafinowane przygody, gdzie grafika odbiera mowę, a muzyka powoduje głębokie westchnienia. Produkty zachodnich firm stanowią tutaj wciąż niedościgniony wzór.

Hombre

Produkcja i dystrybucja:
LK Avalon
35-959 Rzeszów
skr. poczt. 66

Idź do lasu. Zerwij z krzaka jagody. Za pomocą płachty zdejmij z drzewa gniazdo os. Pójdź do sołtysa, pogadaj z nim, a następnie użyj gniazda os. Zadowolony sołtys nie zauważy, jak w chwilę później złamiesz mu na głowie łopatę. Idź do kościoła i przeczytaj przez lupę napis na kamiennej tablicy. Napis głosi: „Turysta potrafi ugotować z jagód eliksir skoczności, przydatny na przystanku". Aby sporządzić eliksir idź do kucharza siedzącego za latryną w namiocie. Pogadaj z nim i daj mu jagody. Po ugotowaniu eliksiru zabierz kociołek i idź na przystanek. Tam otwórz klapę od śmietnika i wypij eliksir. W ten sposób znajdziesz się w mieszkaniu scenarzysty, gdzie leży żarówka. Z żarówką idź do tartaku. W szopie stojącej w głębi zapal żarówkę i weź tokarkę. Z karabinu zrób flet. W tym celu włóż go do maszynerii stojącej przed szopą. Flet zabierz ze sobą, a tokarkę zanieś do czołgu i wrzuć przez dziurę zrobioną śrubokrętem. Teraz idź do latryny i użyj sznurka, aby wyciągnąć ze środka but. Weź go i użyj na dystrybutorze Polo Cocty. Wypij zawartość otrzymanej puszki. Dzięki nowo nabytej mocy wrzuć do lufy złamany kij od łopaty. Idź do czołgu i weź wystruganego konika szachowego.

Teraz udaj się do rupieciarni, weź plakat, zrób z niego młotek. Następnie idź do zamku i tam użyj młotka origami do wysadzenia ogrodzenia. Weź oliwiarkę leżącą pod murem i wróć z nią do rupieciarni. Użyj jej, wejdź na skrzynię, aby dosięgnąć butelki od śmietany stojącej na półce, po lewej stronie. Idź teraz przed bar i obejrzyj skrzynkę pocztową. Musisz wysłać mamie pamiątkę z wakacji, w tym celu użyj konika na butelce, a po wrzuceniu go do skrzynki idź na przystań. Załóż maskę gazową dla upozorowania napadu i zdobycia pieniędzy. Z pieniędzmi pójdź do baru kupić piwo. Ponieważ harcerze nie mogą pić, barman sam je wypije i wyrzuci butelkę. Weź ją i idź do kościoła. Tam nabierz święconej wody. Wychodząc użyj odpadów radioaktywnych na serze, a z napełnioną butelką idź do domu sołtysa. Przeprowadź kolejną destylację i zanieś napój pijaczkom. W zamian dadzą Ci łuk.

Pora odszukać kreta. Idź do lasu. Tam, gdzie znajdowały się osy, zagraj na flecie - pojawi się mysz. Daj jej radioaktywnego sera, a przeistoczy się w kreta. Ponieważ kret lubi robaki, więc będziesz musiał jednego wykopać. Idź do bramy obozu i tam złamaną łopatą wykop dżdżownicę. Wróć po kreta. Zanieś go do grobowca. Tam użyj wiadra na krecie, w wyniku otrzymasz kretobębenek. Idź teraz do lasu i porozmawiaj z drzewem. Aby je rozerwać przyczep mu tabliczkę i załóż pióropusz. Wywołasz piorun, który roztrzaska drzewo na kawałki. Jeden taki kawałek musisz zabrać. Idź z nim do namiotu i indiańskim sposobem rozpal ogień - użyj łuku na kawałku drewna. Następnie weź palnik acetylenowy i idź z nim do czołgu. Postukaj w niego metalowym prętem, a następnie zapal od żaru palnik i uwolnij z pułapki Luizę.

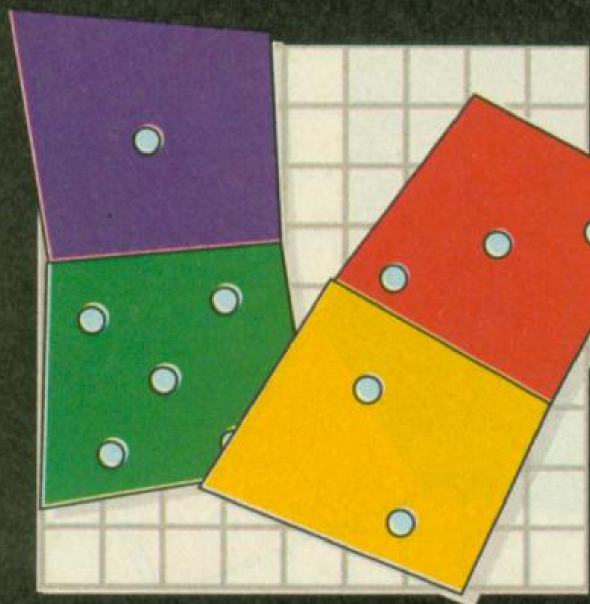
Hombre

Alfabet śmierci



SIEDEM GWIAZDEK ZABŁYSŁO NA RYNKU GIER, WYDAJĄC SWÓJ PIERWSZY PROGRAM, KAJKO I KOKOSZ. ALFABET ŚMIERCI, CHOĆ W ZUPEŁNIE ODMIENNYM STYLU, JEST PROPOZYCJĄ CIEKAWSZĄ I LEPIEJ DOPRACOWANĄ.

100% AMOS FREE



Panowie z firmy Seven Stars są ludźmi ambitnymi. Nie wydają masowo chłamu, lecz oferują gry naprawdę dopracowane, zarówno od strony technicznej, jak i merytorycznej. Dotychczas ich przebojem był Kajko i Kokosz, teraz przyszła pora na dzieło grupy arte, Alfabet Śmierci.

Mój pierwszy raz

Muszę szczerze powiedzieć, że nie spodziewałem się wiele po Alfabecie. Wiedziałem, że jest to przygodówka opierająca się na digitalizowanych obrazkach, a do takich gier Polacy szczęścia nie mają (wyjątek: Tajemnica Statuetki). Rozpakowałem pudełko, wyjąłem dyskietki, uruchomiłem komputer i zabrałem się za instalowanie gry na twardym dysku. Niestety gra, jak się okazało, nie może być zainstalowana w ten sposób. „Trudno" – westchnąłem, wcisnąłem reset i włożyłem pierwszy dysk. Porzęziło przez parę sekund i pojawiła się historyjka. Od tej chwili było już coraz lepiej. Wkrótce stało się jasne, że fabuła została stworzona z klasą. Niby na początku powiedziane jest dużo, ale tak naprawdę nie wiadomo prawie nic. Alfabet Śmierci, jak mało która przygodówka, ma wspaniałą aurę tajemniczości. Dzięki temu wciąga. Chciałoby się już odejść, w końcu jutro klasówka, ale nic z tego. Alfabet Śmierci nie pozwala.

Za siedmioma gwiazdkami...

Jesteś młodym chłopakiem, Tomkiem Antkowiakiem. Jesteś też na pewno człowiekiem szlachetnym, więc gdy w środku nocy Twój kolega sprzed wielu lat dzwoni z prośbą o pomoc, ruszasz na odsiecz. Nie wiesz, po co jedziesz, nie wiesz, kogo spotkasz. Jedziesz w ciemno. Po drodze radzisz się jeszcze przygodnego wróżbity, który jako zapłatę zabiera wszystkie Twoje rzeczy (bez pozwolenia, rzecz jasna). Gdy odzyskujesz przytomność, dowiadujesz się z gazety o dziwnej śmierci człowieka, który okazuje się owym szkolnym kolegą. Po dotarciu na miejsce postanawiasz dowiedzieć się, o co w tym wszystkim chodzi.

Myślę, że nie zdradzę zbyt wiele, jeżeli powiem, że podczas Twojej wędrówki po miasteczku poleci jeszcze wiele głów. Dookoła w dziwnych okolicznościach będą ginąć ludzie i Ty musisz rozwiązać zagadkę wszystkich zgonów. Wiedz, że znakomita fabuła to jedynie preludium.

Cała radość z grania opiera się na równie dobrych zagadkach. Pojawiają się w miarę postępów





Wróć do pociągu, tam od starszego pana dostaniesz adres. Udaj się do miasta, pójdź do sklepu, tam dowiesz się o śmierci Janiny Stachury. Idź do jej domu i porozmawiaj z zięciem. Pójdź do Marleny, nie przedstawiaj się jako Tomek, lecz jako kolega. Porozmawiaj z dziewczyną, dostaniesz kolejne adresy. Idź na plebanię, oddaj parasol księdzu i obejrzyj księgi wieczyste. Gdy ksiądz poprosi Cię, byś z nim pojechał, zgódź się. Ze schowka w samochodzie wyjmij sznur. Gdy dojedziecie do szpitala, wejdź do budynku i pogadaj z doktorem. W pewnym momencie zaatakuje Cię pielęgniarka. Załatw ją parasolem, następnie pójdź do Marleny. Wróć do szpitala, by obejrzeć pana Ternawskiego. Następnie idź na policję, użyj sznura na oknie. Porozmawiaj z Zembowskim, weź akta z półki. Teraz udaj się na cmentarz, porozmawiaj z grabarzem i weź klucz, który wisi przy bramie. Pójdź do pana Stryczyńskiego, zagroź mu nożem, dostaniesz adres. Idź pod ten adres, wysłuchaj dziecka, idź na stację i wejdź do pociągu. Gdy będziesz rozmawiał z córką Gerwazego, nie używaj obraźliwych słów. Jeżeli postąpisz według jej zaleceń, dostaniesz się na Ciemną Stronę.

Podnieś wiadro, weź młotek leżący przy studni. Przejdź do kościoła, weź kubek i nabierz do niego wody święconej. Użyj kubka na mężczyźnie i porozmawiaj z nim. Wejdź na drogę z czterema postaciami, podnieś gwóźdź, przejdź następnie na podwórko dużego domu. Podnieś stolik, potem użyj na nim młotka. Po użyciu stolika z jabłonią podnieś owoc i daj go jednej z czterech postaci. Po powrocie do kościoła musisz wymienić się książkami z mężczyzną. Z dużego domu zabierz zioło. Przejdź przez most, Na targu zdejmij zegarek z ręki gościa po lewej i daj go handlarzowi. Użyj teraz młynka z ziołem. Idź do masarza, porozmawiaj z nim. Po wyjściu od niego wróć i porozmawiaj jeszcze raz. Przedstaw się jako inna osoba i poinformuj masarza, że jesteś

w grze, niektóre w zupełnie niespodziewanych sytuacjach. Gra nie toczy się, jak niektóre przygodówki, w żółwim tempie – chwilami trzeba się wykazać refleksem.

Trupów w AŚ jest więcej niż mrówek w mrowisku, jednak nie ma fragmentów żywcem horrorowych. Przemoc rzadko występuje na ekranie, a mimo to czuje się wyraźnie atmosferę grozy, narastającą w czasie rozgrywki. To mnie wręcz zafascynowało.

Wrażenia estetyczne

Tak umiejętnego połączenia ciekawej fabuły i porządnego wykonania nie widziałem od dawna (nawet w przygodówkach zachodnich). Alfabet Śmierci wykonano na Amigę w dwóch wersjach: na Amigi z kośćmi graficznymi ECS (wszystkie inne niż A1200/A4000) oraz na maszyny z AGA (dwie wymienione). Obrazy zdigitalizowane są z dobrą jakością, na Amidze 1200 (hi-res 256 kolorów) obrazki są mniej rozmyte niż na „pięćsetce", ale można stwierdzić, że w obu wersjach prezentują się wyśmienicie. Ekran podzielono na kilka części, z dominującym oknem „akcji", ujęciem „z oczu" bohatera, polem inwentarza i ikonkami po prawej oraz oknem „tekstowym", służącym do rozmów. Czcionki są czytelne. Muzyka w tle znacznie różni się w obu wersjach: w ECS-owej mamy jedną, nastrojową melodię podczas całej gry, na „agowskiej" melodyjki często się zmieniają. Nie są to jakieś wymyślne utwory na miarę Wagnera czy Vivaldiego, lecz nie o to tu chodzi. Pasują do gry, nie psują nastroju, a przeciwnie, pogłębiają go. Spróbujcie zagrać w AŚ późnym wieczorem lub nocą, wczujcie się w grę i niech ktoś nagle wejdzie do pokoju. Lekarz z nocnego dyżuru będzie miał co robić.

To dopiero początek

Od dawna prowadzę na swój własny użytek spis (ranking) najlepszych i najgorszych polskich gier. AŚ wskoczył właśnie do pierwszej trójki.

Polacy potrafią, choć jak wspomniałem i w morzu miodu trafiła się łyżeczka dziegciu w postaci braku instalera. Mam nadzieję, że autorzy naprawią swój błąd i kolejne produkcje teamu arte + Seven Stars będą w ów instaler wyposażone.

Przemysław Jędrzejczyk
(p.jedrzejczyk@lupus.waw.pl)

Dystrybucja:
Seven Stars
80-952 Gdańsk
ul. Matejki 6
tel. (0-58) 416-746.

umówiony z kimś, kogo można zgładzić.

Pójdź do karczmy, wsyp do piwa masarza proszek (zapytaj o niego gościa z rowerem). Z targu wyjdź na lewo, użyj kluczyka na oknie. Podnieś nabój, popatrz na obrazki. Przejdź obok studni w lewo, weź pistolet leżący koło sarny. Załaduj go znalezionym nabojem, teraz użyj pistoletu na sarnie. Na moście obejrzyj dziurę. Na Duchu Rzeki, który się pojawi, użyj młynka. Idź do Quefrete, przekaż jej młynek, przy strachu na wróble weź sznur. U masarza użyj sznura na oknie, porozmawiaj z doktorem o strachu na wróble. Weź aparat z półki, przejdź na targ. Idź w prawo, w szpitalu użyj gazy i eteru. Uśpij pielęgniarkę. Zrób zdjęcie, wróć na most i pokaż je Duchowi Rzeki. Dostaniesz szklaną kulę, którą przekaż Quefrete. Przed piwnicą użyj napoju, weź skafander i daj go Quefrete. Następnie skocz ze skafandrem przez dziurę w moście. Użyj mocy na moście, podnieś klocek. Pójdź do dziewczynki, porozmawiaj z nią, użyj mocy i weź klocki. Ponownie pogadaj z dziewczynką, jeżeli zapyta o klocki, udziel odpowiedzi numer trzy.

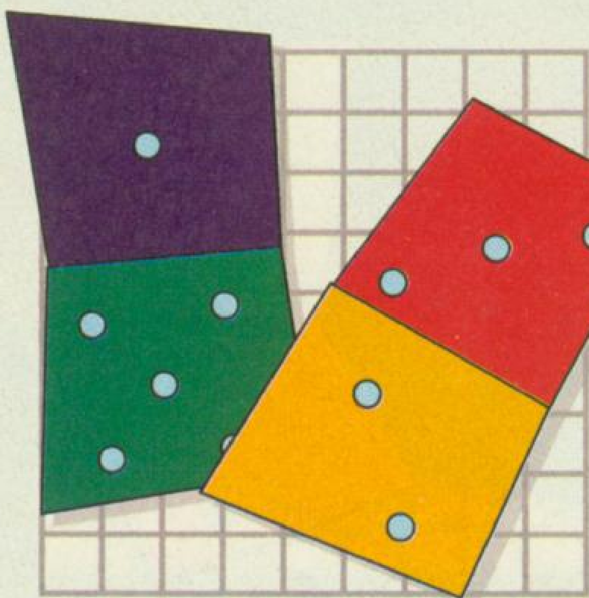
Użyj sześciu klocków, zawieś układankę na gwoździu. Wejdź do piwnicy, użyj lodówki. Wróć do kapliczki, podnieś księgę leżącą obok niej, pójdź do Quefrete. Idź do dziewczynki, użyj tam czaru zamiany. Będziesz teraz dziewczynką :-). Przejdź przez targ i idź prosto, dojdziesz na plebanię. Wróć, przywróć sobie własną postać, użyj klucza na drzwiach przy kościele. Weź kropidło i użyj go na naczyniu z wodą święconą. Następnie przesuń książeczkę w drzwiach, pójdź do dziewczynki i ponownie użyj czaru zamiany. Idź do miejsca, gdzie stał dom masarza, wejdź tam. Weź z komórki wędkę i puszkę, wróć do dziewczynki i zamień się z powrotem w siebie. Na otworze w studni użyj wędki, w domu użyj pędzla i farby na lusterku. Na cmentarzu użyj lusterka, kropidła, i jeszcze raz lusterka na grabarzu. Gdy pojawi się Duch, a potem Marlena, użyj na dziewczynie buteleczki, którą dostaniesz.

Yuyo

ALFABET ŚMIERCI

Seven Stars 1996
Przygodowa
Amiga, Amiga AGA, PC

Grafika	75%
Dźwięk	70%
Grywalność	80%
Pomysł	80%
Ogółem	80%



THE WAR COLLEGE

Universal Military Simulator to gra z tradycjami. Jej znakomite pierwsze dwie wersje pojawiły się na niemal wszystkie platformy sprzętowe. Trzeba mieć sporo odwagi, by kontynuować taki temat. Gametek wykazał się optymizmem i zdecydował na stworzenie The War College – UMS3.

Oprawa

Grafika została zdecydowanie poprawiona. Co prawda, w porównaniu z oprawą serii Battleground, ostatnio królującej na rynku gier strategicznych, trudno ją uznać za rewelacyjną. Jest jednak bardzo funkcjonalna, co zawsze cieszy wszystkich strategów. Nie ma róży bez kolców... Wadą systemu jest brak możliwości swobodnego przewijania mapy – jedynie da się oddalać bądź przybliżać określone jej fragmenty.

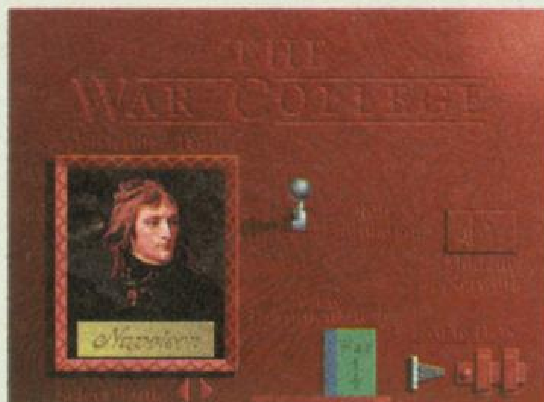
Efektów dźwiękowych brak! Muzyka odgrywana z płytki CD jest bardzo dobra. Niestety, przykry jest fakt, że, aby w trakcie walki wysłuchać 20 minut skomponowanych specjalnie na potrzeby gry utworów, wymagana jest instalacja wszystkich plików, poza dokumentacją. 197 MB! Nawet w dzisiejszych czasach, gdy dyski twarde 2 GB nie należą do rzadkości, jest to wymóg absurdalny. Można było tę sprawę rozwiązać znacznie lepiej...

Scenariusz

The War College podtrzymuje tradycje serii koncentrując się na zaledwie 4, ale opracowanych ze wszystkimi szczegółami, bitwach. Wybór można uznać za dyskusyjny. Jest to jednak kwestia gustu.

Pierwsza – bitwa pod Farsalos, 48 r. p.n.e. Zwycięstwo Cezara nad ponad dwa razy liczniejszą armią Pompejusza.

Następna – wspaniałe zwycięstwo Napoleona nad połączonymi siłami rosyjsko–austriackimi



THE WAR COLLEGE ZOSTAŁ OPRACOWANY, ABY SPROSTAĆ ZAPOTRZEBOWANIOM NARODOWYCH INSTYTUCJI GIER WOJENNYCH. ZMIENIŁ NA ZAWSZE NAUKĘ O TAKTYCZNYCH OBLICZENIACH POLA WALKI.

Z INSTRUKCJI DO GRY

pod Austerlitz, 2 grudnia 1805 r.

Kolejna – epizod z wojny secesyjnej: bitwa pod Antietam, 16/17 września 1861 r. Gen. McClellan zmusił wtedy armię konfederacką dowodzoną przez gen. Lee do odwrotu i wycofania się na teren Virginii. Nie wykorzystał, mimo przewagi liczebnej, okazji do zniszczenia wrogiej armii.

Wreszcie ostatnia. Niewątpliwie najciekawsza i najtrudniejsza (przynajmniej od strony Rosjan) z dostępnych w grze – bitwa pod Tannenbergiem, 21–29 sierpnia 1914 r. Początek I wojny światowej. Błyskotliwe zwycięstwo gen. Hindenburga nad rosyjską armią dowodzoną przez gen. Samsonowa.

Programiści zrezygnowali, co trzeba wysoko ocenić, z heksagonalnego przedstawienia terenu bitwy. Stworzyli mapy oparte na obserwacjach satelitarnych! Jednostki mogą więc poruszać się dowolnie.

Do dyspozycji mamy tabele efektów bezpośredniego starcia, ostrzału... Na skuteczność działania ma wpływ morale jednostki i dowództwa oraz doświadczenie żołnierzy. Jesteśmy w stanie dokonać dowolnych poprawek jeżeli uważamy, że producenci The War College mylili się w ocenie możliwości sił biorących udział w walce. Trzeba przyznać, że w tym wypadku trudno im cokolwiek zarzucić. Nareszcie coś dla rasowego stratega! Wszystko na wysokim poziomie...

Niestety, przykro, że nie dołączono do gry (tak charakterystycznego dla jej poprzednich części) edytora scenariuszy. Prawdopodobnie ma to związek z taką, a nie inną metodą tworzenia map. W zamian otrzymujemy coś, co Gametek określa dumnym mianem „dokumentacji interaktywnej". W rzeczywistości jest to ładnie przedstawiona garść faktów historycznych. Sympatyczne, byle nie spodziewać się wielkich rewelacji.

Sztuczna Inteligencja

w pierwszym momencie zrobiła na mnie wręcz wstrząsające wrażenie. Wybrałem Tannenberg po stronie Rosjan i wszystko wskazywało, że zakończy się to dla mnie podobnie jak dla Samsonowa. Choć nie wiem, skąd wziąłbym pistolet... Niestety, to tylko pierwsze wrażenie.

Komputer potrafi zagrać w początkowej fazie bitwy bardzo dobrze. Wiąże się to, zapewne, z planem działania (coś jakby repertuar debiutowy w programach szachowych) podanym przez programistów. Niestety, stanowi to także jego piętę achil-



Głupawa taktyka komputera (czerwoni) pod Farsalos i co z tego wynikło.

lesową. Prawdopodobnie został BARDZO ograniczony przez swoich twórców i nie potrafi, a niekiedy wręcz nie może, zareagować na niespodziewane zachowanie przeciwnika. Najlepszym przykładem jest tutaj Farsalos (warto spojrzeć na załączoną grafikę). Przy SI na niezłym poziomie takie zwycięstwo powinno być praktycznie niemożliwe.

Komputer trzyma się sztywno podanych przez twórców gry wytycznych (centralne planowanie?!). Do tego stopnia, że w wielu przypadkach nie widzi potrzeby zmiany szyku. Podstawowym jego błędem jest fakt, że bardzo długo utrzymuje swoje jednostki w kolumnach marszowych. A szarżująca na kolumnę piechoty kawaleria jest bardzo skuteczna... Ewidentnym niedopatrzeniem jest także, że oddziały poruszają

się wolniej (niesamowite!) w kolumnie, niż np. w szeregu...

Praktycznie pozostaje tylko modem lub sieć i potraktowanie The War College jako „inteligentnego pola walki".

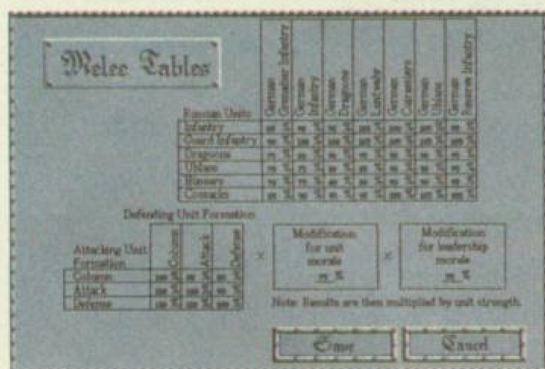
Strategia i taktyka

Przede wszystkim nie należy poruszać się w kolumnie marszowej, każda inna formacja jest bardziej użyteczna.

Warto przed walką sprawdzić skuteczność jednostek w prowadzeniu ognia i w bezpośredniej walce. Dobrym przykładem jest Tannenberg. Niemcy mają tak dużą przewagę wyszkolenia, że w pojedynku ogniowym mogą wystrzelać oddziały rosyjskie jak kaczki. Rosjanom nie pozostaje więc nic innego, jak wybrać bardzo agresywną strategię i rzucić się w wir bezpośredniego starcia. Warto wykorzystać powolne reakcje komputera przy zmianie szyku.

Niekiedy komputer bywa tak „zapatrzony" w punkt kluczowy, że wręcz ignoruje oddział wroga depczący mu po piętach i strzelający salwę za salwą.

Skuteczne też bywa zwabianie poszczególnych jednostek w zasadzkę – jeden oddział naprzeciw wroga, drugi atakuje z boku



lub z tyłu. Do akcji oskrzydlających najlepiej nadaje się kawaleria.

Nie należy atakować silnie umocnionych jednostek przeciwnika. Pod Farsalos poziom okopania jednostek Cezara wynosił 16. Czołowy atak na coś takiego – to czyste samobójstwo.

W grze podczas bezpośredniego starcia oddziały najpierw mieszają się ze sobą, a potem przechodzą przez swoje szyki... W pewnym momencie rozdzielają się i są odwrócone do siebie plecami. Szybki rozkaz zmiany frontu i ataku na tyły wroga daje morderczе skutki. Ważne jest wyczucie odpowiedniego momentu, najlepiej ZANIM oddziały się rozdzielą. Nie można czekać zbyt długo, ale także zbyt wczesny rozkaz może przynieść całkiem odmienne, opłakane skutki.

Wyrok

The War College – Universal Military Simulator 3 to gra, która sprawiła mi olbrzymi zawód. Potężne aspiracje, solidne podstawy, niezła robota i fatalna SI. Gra powinna nazywać się raczej The War Kindergarten. Doskonała dla raczkujących strategów...

Jacek Ilczuk

Wymagania sprzętowe: 486DX/66, 8 MB RAM, CD-ROM, od 1 MB do 279 MB na HDD, SVGA, mysz.

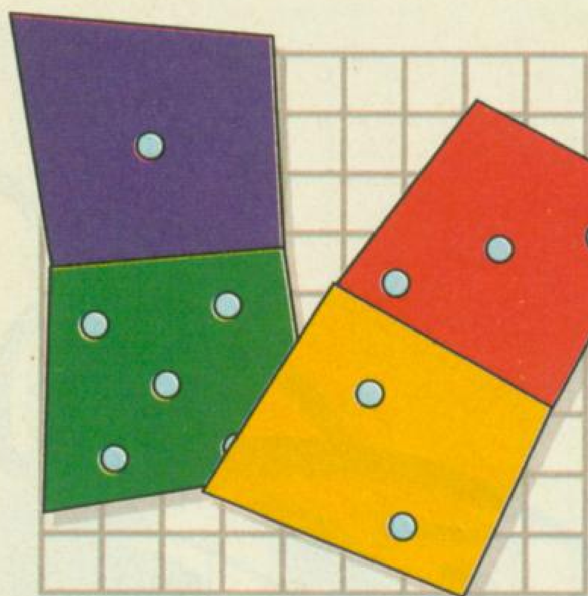
Dystrybucja: LiComp
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69





THE WAR COLLEGE
Gametek 1996
Strategiczna
PC CD-ROM

Grafika	65%
Dźwięk	75%
Grywalność	30%
Pomysł	85%
Ogółem	65%



Conquest przypomina w znacznej mierze to, co widzieliśmy w znanej grze Sida Meiera. Podbój nowego świata... Jak zwykle w takich wypadkach

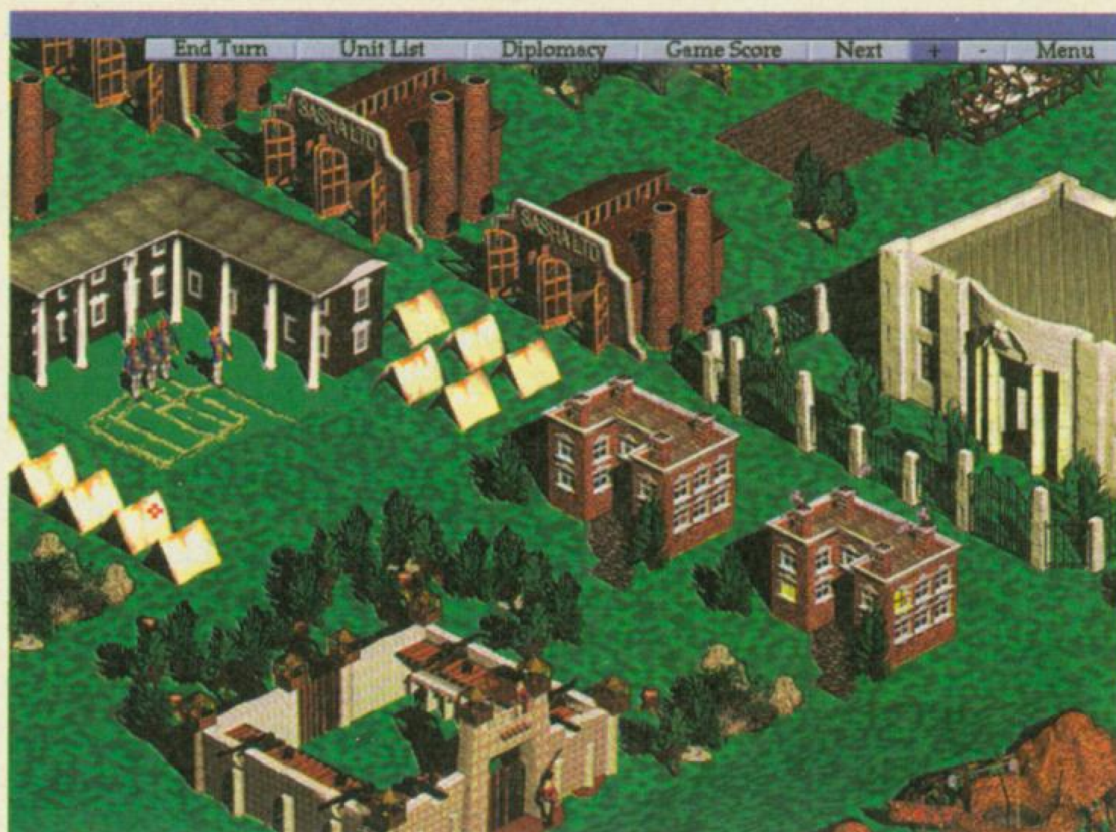
CONQUEST OF THE NEW WORLD

POMYSŁ BARDZO PODOBNY DO WYKORZYSTANEGO W COLONIZATION...

możemy wybrać jedną z europejskich nacji. Rozpoczynamy od kolonii i dążymy do niepodległości. Nowością jest możliwość gry po stronie Indian.

Oprawa

Grafika znośna. Miasta wyglądają nieźle, szczególnie w dużym zbliżeniu. Jednak przez większość czasu korzystamy ze znacznie mniejszego powiększenia, więc jej zalety są praktycznie niezauważalne. Dźwięk niezły, szczególnie muzyczka w przerwach, jednak dosyć monotonny. Mimo zastosowania nośnika CD brak wstawek animowanych, a przecież np. takie uzyskanie niepodległości powinno doczekać się czegoś lepszego niż wzmianka w „gazecie". Ogólnie – nic specjalnego.



CONQUEST OF THE NEW WORLD
Quicksilver/Interplay 1996
Strategiczna
PC CD-ROM

Grafika	65%
Dźwięk	70%
Grywalność	55%
Pomysł	60%
Ogółem	65%

Lądowanie

Rozpoczynamy od eksploracji terenu. Za odkrycie wielkich rzek, szczytów górskich itd. otrzymujemy dodatkowe punkty. Warto też poszukać miejsca na pierwszą kolonię.

Płaski teren daje możliwość stawiania dużej liczby budynków. Bliskość lasów zapewnia drewno na budulec, ale także zmniejsza produkcję żywności w farmach. Morze to miejsce na budowę doków. Podnóża gór – rejon odpowiedni do budowy kopalni złota (rudę żelaza można wydobywać właściwie na każdym terenie). Rzeka zwiększa produkcję, jednak dzieli teren na mniejsze części i utrudnia np. budowę farm.

Przynajmniej pierwsza osada powinna być „wszechstronna". Przy budowie kolejnych wykorzystujemy fakt, że miasta mogą się uzupełniać – np. górnicze i rolnicze.

Budowa kolonii

Nie należy przesadzać z liczbą osad, przynajmniej w pierwszej części gry. Lepiej, żeby miasta nie leżały zbyt daleko od siebie, w ten sposób łatwiej i szybciej można podesłać posiłki. Zbytnia bliskość też nie jest wskazana, ponieważ obszar kontrolowany przez osadę znacznie rozrasta się wraz z rozbudową centrum.

Wszystkie nowe osady, to słabe punkty naszej kolonii. Musimy wysyłać do nich jednostki wojskowe, aż do momentu wybudowania tam fortów. Także później, wyprodukowane przez nie oddziały są gorsze od tych, które można utworzyć w stolicy i w pierwszych miastach.

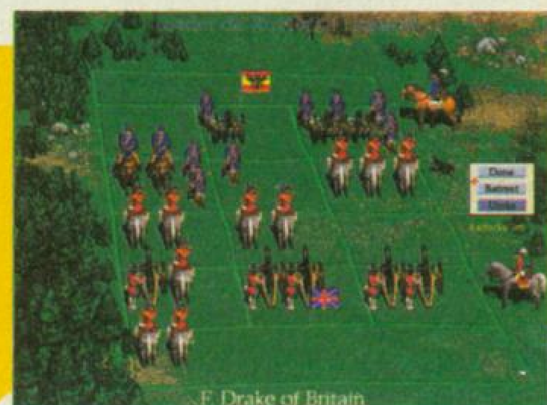
Liczba budynków, które możemy postawić jest, w porównaniu z Colonization, mała.



Farmy dają żywność – 1 jednostka wystarczy do wyżywienia 100 ludzi. Wielkość produkcji waha się od 3 na poziomie 1. (2 – tubylcy) do 36 na 4., wszystko mnożone przez modyfikator charakterystyczny dla danego terenu.

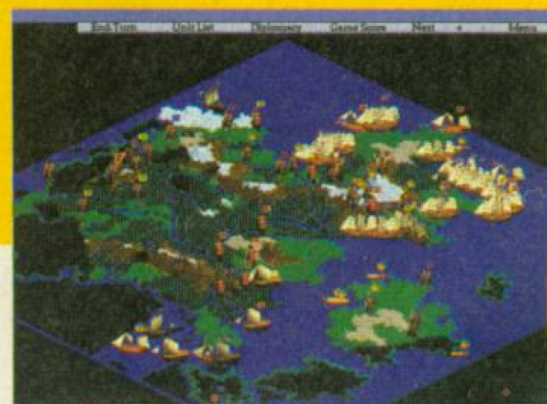
Tartaki (od 1 do 12) dają drewno na budowę. Kopalnie metalu (1–12) również są konieczne przy stawianiu nowych budynków oraz przy tworzeniu jednostek wojskowych. Kopalnie złota (20–240) to niezłe źródło gotówki.

W budynkach mieszkalnych (100–1000) możemy znaleźć robotników i rekrutować nowych osadników. Kościół zapewnia napływ imigrantów (po 10–40). Doki umożliwiają handel z rodzimym krajem oraz, jeśli są zbudowane na oceanie, produkcję statków. Tawerna daje nam



możliwość rekrutacji odkrywców.

Ważnym elementem osady jest „manufaktura", w której produkujemy „towary" (1–12, każdy wymaga jednostki zboża, metalu i drewna). Jest to podstawa samodzielnego funkcjonowania kolonii. Towary są nie-



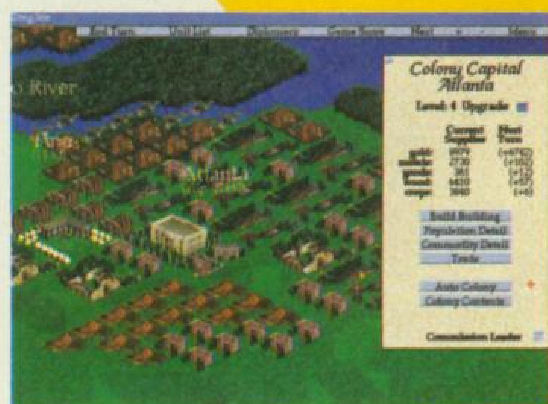
zbędne do rozbudowy wszystkich budowli na wyższych poziomach oraz przynoszą najwyższe dochody z handlu.

Wraz z podniesieniem poziomu budowli następuje wyraźny wzrost jej wydajności. Jednak rozbudowa jest znacznie ko-

sztowniejsza niż budowa nowego budynku. Poziom wszystkich budowli nie może przekraczać poziomu centrum kolonii. Dlatego rozbudowa centrum jest jednym z pierwszych celów w grze.

Rozbudowa militarna

Forty (od 4 do 10 oddziałów, w zależności od poziomu) umożliwiają rekrutację jednostek: piechoty, kawalerii i artylerii.

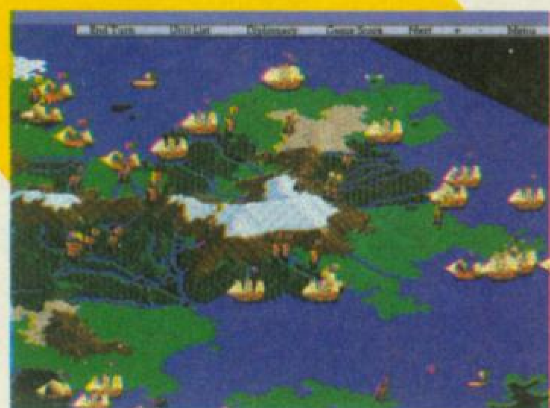


Akademia wojskowa pozwala na usprawnienie jednostek w obronie i ataku oraz zwiększenie umiejętności przywódców. Wydatki na akademie, umieszczone w różnych miastach, sumują się. Nie warto oszczędzać...

Jednostki mogą znajdować się na poziomie od 0 do 9. Poziom 0 oznacza 15% szansy skutecznego ataku. Każdy następny daje wzrost ataku o 5%, obrony o 2,5% oraz po 3 dodatkowe punkty przy tworzeniu lidera.

Handel

Wartość handlu zależy od wielkości posiadanych portów. Sprzedaż towarów do rodzimego kraju to najlepsze i najpewniejsze źródło dochodów. Jeżeli w pobliżu osady znajduje się przyjaźnie nastawiona wioska indiańska, warto pohandlować – niezły zastrzyk gotówki, szczególnie na początku gry.



Do dyspozycji mamy także transfer surowców między miastami oraz handel, płacenie lub żądanie trybutu od innych graczy.

Dyplomacja

Dopóki nie uzyskamy niepodległości, w stosunkach z innymi koloniami jesteśmy całkowicie uzależnieni od sytuacji w Europie.

Ważne jest utrzymanie dobrych stosunków z krajem rodzinnym –, nie warto atakować sprzymierzeńców ojczyzny, trzeba regularnie płacić podatki. Inaczej może nas zaskoczyć interwencja wojsk rządowych. Gdy przygotujemy siły militarne, możemy prowadzić walki o niepodległość. Musimy wygrać starcia odpowiadające 3 wielkim bitwom.

Tubylcy nie mogą deklarować niepodległości, tylko stworzyć federację.

Warto wykorzystać możliwości, jakie dają nam szpiedzy (niewielkie koszty) i sabotażyści (duże wydatki).

Walka

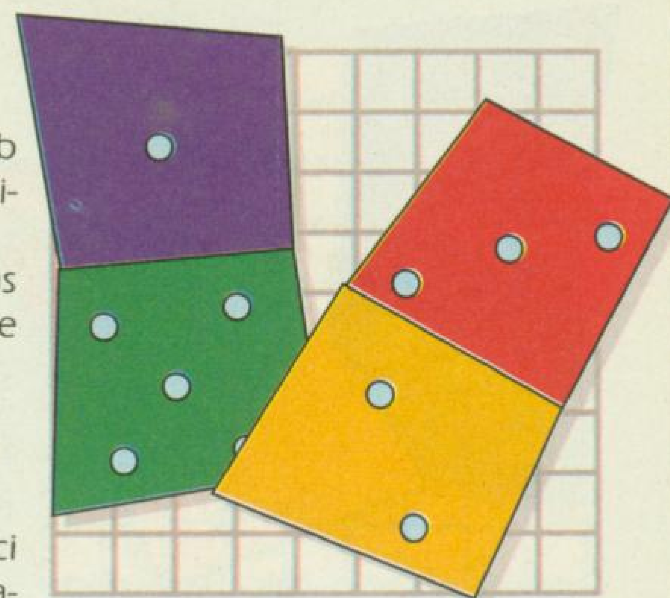
jest tym, czym Conquest przede wszystkim miało się różnić od Colonization. W pierwszym momencie wygląda dosyć interesująco, w rzeczywistości jest prosta.

Nasz cel to wybicie nieprzyjaciela lub zdobycie jego flagi. Podstawowe zasady: przewaga, jeżeli nie liczebna, to przynajmniej jakościowa, oraz lepszy przywódca, najlepiej rekrutowany z centrum o poziomie 4.

Taktyka i strategia są proste. Artyleria może strzelać tylko na wprost. Nie można dopuścić do oskrzydlenia i ataku z boku na nasze oddziały. Kawaleria powinna poruszać się w bocznych kolumnach, piechota środkiem, artyleria najlepiej na środku, może też wspomagać kawalerię na skrzydłach.

Największym błędem, jaki można popełnić, jest wysunięcie naprzód jednostek na środkowych polach. Jeżeli zostaną zaatakowane z dwóch lub trzech stron, będzie to prawdziwa rzeź.

Jednostki osłabione podczas walki są uzupełniane w trakcie postoju w miastach.



Sztuczna Inteligencja

Wyższe poziomy trudności gry nie polegają na podwyższaniu umiejętności SI, tylko na wzroście modyfikatorów pozyskania surowców z terenów administrowanych przez komputer. Pojawiają się także mniej przyjaźni tubylcy.

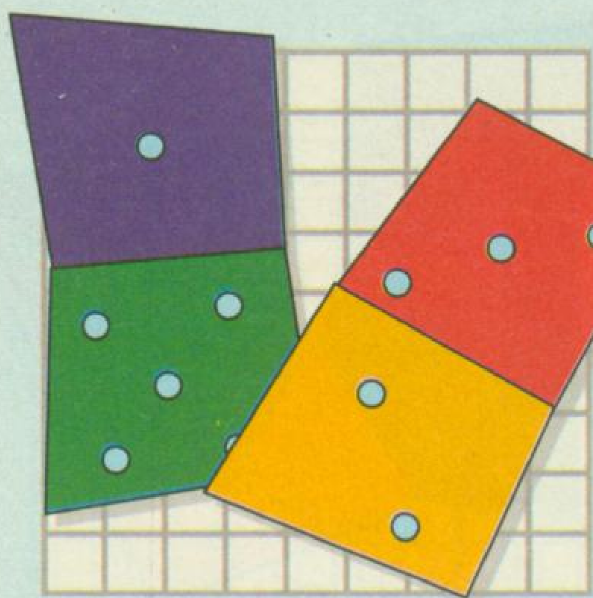
SI reprezentuje dobry poziom. Niestety, wiąże się to z pewnymi problemami. Komputer zdecydowanie zbyt długo, nawet na Pentium 100, przetwarza dane, decyduje się na ruch i wykonuje go. Przy 300-rundowej rozgrywce musimy się liczyć z minimum 15 godzinami (!) czekania. Jest to zdecydowanie najpoważniejsza wada gry.

Conquest of the New World trudno zaliczyć do przebojów sezonu. Jednak mimo pewnej wtórności, gra byłaby naprawdę dobra, gdyby poprawić szybkość komputera.

Jacek Ilczuk

Wymagania sprzętowe: 486DX2/66, 8 MB RAM, SVGA (VESA), CD-ROM, 40 MB na dysku twardym, mysz.

Dystrybucja: CD Projekt
00-626 Warszawa
ul. Marszałkowska 7/3
tel./fax (0-22) 25-07-03
fax (0-2) 612-39-06



RISE & RULE

ŚPIEWAĆ KAŻDY MOŻE, TROCHĘ LEPIEJ LUB TROCHĘ GORZEJ...

The Rise and Rule of Ancient Empires to gra, która jest odpowiedzią Sierry na Civilization. Opiera się na identycznym pomyśle: początki cywilizacji, osadnicy, miasta, poznawanie świata, barbarzyńcy, trzęsienia ziemi, wrogie cywilizacje... Niezła oprawa graficzna i dźwiękowa, kilka nowych rozwiązań w scenariuszu...

Cywilizacje

Pod tym względem R&R różni się od Civ – programiści starali się w większym stopniu bazować na historii. Grę zaczynamy od wyboru cywilizacji: grecka, egipska, hinduska, sumeryjska (Mezopotamia), chińska i celtycka.

Każda z nich ma na początku gry pewną podstawową wiedzę, np. w wypadku Chińczyków jest to medycyna i sztuka wojenna. Także jednostki wojskowe dysponują różnymi możliwościami, np. grecka piechota, zarówno średnia, jak i ciężka, przewyższa jakością jednostki tego samego typu należące do innych cywilizacji.

Wreszcie cuda świata. Koniec z dowolnością. Celtowie nie mogą, jak to było w Civ, zbudować piramid czy kolosa Rodyjskiego – tylko i wyłącznie Stonehenge. Ponadto do budowy różnych cudów konieczne jest osiągnięcie maksymalnego rozwoju wiedzy w różnych dyscyplinach. Na przykład, do kamiennego kręgu potrzebna jest znajomość literatury (bo tak chyba trzeba rozumieć „sage knowledge"), wiedza inżynierska oraz wojskowa.

Miasto

Zaczynamy od założenia miasta. Dobrze jest budować je na terenach leśnych, najlepiej z dostępem do morza lub rzeki. W okolicy mogą być też równiny. Góry i pustynię lepiej sobie darować.

Do tego, by miasto prawidłowo funkcjonowało, konieczny jest odpowiedni przydział ludności do prac polowych, nauki i produkcji. Najlepiej uzyskać nadwyżkę żywności (2–3 snopki na zielonym tle). Na początku może ich być więcej. Pozwoli to na szybszy rozwój miasta. Badania naukowe powinny trwać bez przerwy (gdy już wybudujemy Workshop) – 1 książka. Reszta ludności powinna zajmować się produkcją i wydobyciem surowców. Jeżeli wyczerpiemy limit możliwych do postawienia budowli, trzeba przerzucić wszystkich z produkcji na naukę.

Na początku dysponujemy dwiema budowlami. Są to Town Hall (wzrost morale ludności i wojska) oraz Academy (badania naukowe). Potem możemy dobudować: Workshop (zwiększa produkcję), Market (handel), Temple (poprawia morale, podnosi sprawność badaczy sag), Library (zwiększa możliwości naukowców), Barracks (szkolenie żołnierzy), Warehouse (magazyn żywności i surowców, kontrola handlu), Blacksmith (poprawia jakość uzbrojenia), City Walls (zwiększa obronność) oraz jeden z cudów świata.

Jednostki

Wszystkie cywilizacje mogą budować lekką, średnią i ciężkozbrojną piechotę, lekką i ciężką kawalerię (w tym rydwany), łuczników, machiny oblężnicze oraz lekkie i ciężkie galery.

Szczególną jednostką jest filo-



Panel miasta



A. Populacja.
B. Stan zdrowia.
C. Morale.
D. Przydział ludności do: zbiorów żywności, badań naukowych, produkcji oraz wydobycia surowców.
E. Dane o produkcji i zużyciu żywności.
F. Badania naukowe.
G. Produkcja: zaawansowanie, wielkość oraz jakość.
H. Dane o produkcji i wydobyciu surowców mineralnych.

Panel kontrolny mapy



A. Wiadomość dla wybranego przeciwnika.
B. Komunikat dla wszystkich.
C. Typ przesłania.
D. Kolejne miasto lub jednostka.
E. Mapa świata.
F. Przybliżenie widoku.
G. Koniec tury.
H. Miniaturowa mapa.
I. Rozkazy dla produkowanych jednostek: przemarsz i patrol. Niestety, dotyczą także istniejących już oddziałów, np. ufortyfikowanego garnizonu...
J. Informacja o mieście: żywność, zdrowie, morale, jakość.
K. Garnizon miejski.
L. Zaawansowanie badań naukowych.
M. Produkcja.
N. Populacja.



Panel jednostki



1. Typ oddziału, wyżywienie, stan zdrowia, morale, jakość.
2. Skład jednostki.

Rozkazy:

3. Przemarsz.
4. Budowa miasta.
5. Stała „komunikacja" między miastami.
6. Umocnienie pozycji.
7. Budowa drogi.
8. Kultywacja terenu.
9. Patrol.
10. Eksploracja.
11. Odwołanie rozkazu.



zof. Może on przenosić wiedzę między miastami lub (w asyście innego oddziału) budować drogi i kultywować teren [Filozofowie do łopat! – Alx]. Inne jednostki nie mające wojskowego przeznaczenia to handlarze oraz osadnicy.

Niektóre cywilizacje mają oddziały specjalne: strzelcy konni (Chińczycy), jeźdźcy pustynni (Grecy, Egipcjanie, Chińczycy i Celtowie) oraz słonie (Hindusi i Sumerowie).

Wojna

Na początku gry warto natychmiast rozpocząć eksplorację terenu. Uzyskamy w ten sposób informacje o położeniu miast przeciwników. Będziemy też mogli wcześnie dostrzec wysyłane przez nich oddziały.

Bez żadnego problemu możemy stworzyć wielką armię. Prawdziwe kłopoty zaczynają się wtedy, gdy musimy wojsko wyżywić... Jednostki przechodzące przez teren, na którym znajdują się nasze osady, korzystają z naszych zapasów żywności. Dlatego przemarsz wielkiej armii może doprowadzić do wyludnienia miast! Warto budować pojedyncze jednostki i wydawać im rozkazy przemarszu do rejonu zgrupowania, znajdującego się poza naszymi granicami. Jeżeli jesteśmy zmuszeni do przejścia dużymi siłami przez teren zaludniony, to lepiej przestawić w pobliskich miastach całą produkcję na żywność.



Podobnie jest z jednostkami stacjonującymi w mieście. Dlatego trudno utrzymać silne garnizony. Należy więc skupić się na obronie granic.

Nie tylko żywność jest problemem. Trzeba jeszcze doprowadzić armię do przeciwnika, znajdującego się (najczęściej) na drugim krańcu świata. Jeżeli na dodatek składa się ona z piechoty i machin oblężniczych, trwa to naprawdę długo. Zapewne stąd bierze się niezwykła fascynacja SI kawalerią. Warto skorzystać z dobrego przykładu...

Wynalazki

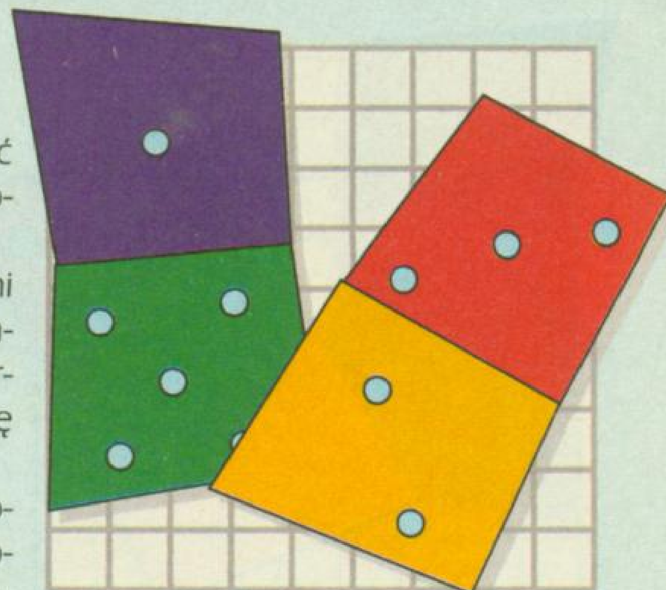
Dziwaczne w Rise & Rule jest to, że w każdym mieście naukę musimy rozwijać od początku. Zamiast poszukiwać określonych „produktów", inwestujemy w różne rodzaje wiedzy: ogólną, literaturę, inżynierię, medycynę i sztukę wojenną. Ponieważ różne cywilizacje mają różną wiedzę podstawową, warto najpierw finansować te dziedziny, w których mamy braki.

Sztuczna Inteligencja

jest kiepska. Z przyczyn bliżej mi nie znanych komputer nie buduje wielu miast, tylko kilka. Potem zamiast rozpocząć rozbudowę, badania naukowe itd. bierze się za produkcję mnóstwa jednostek, które najczęściej krążą chaotycznie po zajmowanym przez niego terenie. Nie da się go pokonać bez problemów, ale też nie stanowi dla nas większego zagrożenia.

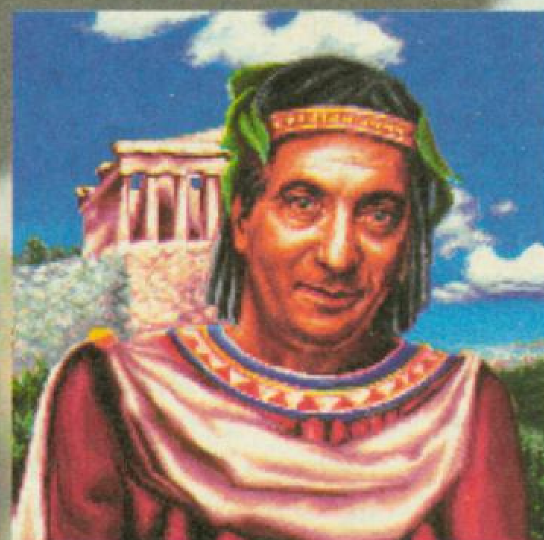
W Rise & Rule widać wyraźne dążenie, aby – mimo wtórności ogólnego pomysłu – nikt nie posądził jej twórców o plagiat. Niestety, Civilization jest grą bardzo dobrą. Dlatego programiści Sierry zdecydowali, zresztą bardzo konsekwentnie, że o ich produkcie nie będzie można powiedzieć tego samego!

Jacek Ilczuk



Wymagania sprzętowe: 486DX/33, 8 MB RAM, od 9 MB do 69 MB na dysku twardym, Windows 95 lub Windows 3.1 (Win32s i WinG), CD-ROM 2x, SVGA, mysz. Do gry przez modem lub sieć konieczne jest Windows 95.

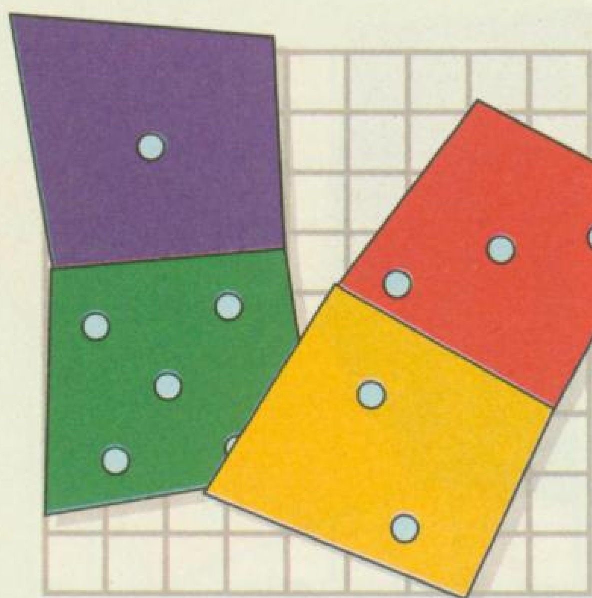
Dystrybucja:
IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69





THE RISE AND RULE OF ANCIENT EMPIRES
Sierra 1996
Strategiczna
PC CD-ROM

Grafika	70%
Dźwięk	70%
Grywalność	50%
Pomysł	65%
Ogółem	65%



Jedna z najbardziej interesujących gier strategicznych doczekała się wersji pod Windows 95. Oprócz zestawów nowych scenariuszy autorzy przygotowali bardzo solidnie opracowany edytor map. Zasady gry nie różnią się niczym od tych z wersji dosowej, zachowano identyczną grafikę i dźwięk.

Nowe scenariusze

W HoM&M mogliśmy wziąć udział w kampanii oraz rozegrać 18 pojedynczych scenariuszy, podzielonych według stopnia trudności (easy, normal, tough, impossible) oraz obszaru, na którym toczy się akcja gry (small, medium, large). W wersji pod Windows 95 otrzymaliśmy 16 dodatkowych scenariuszy, w tym cztery małe, siedem średnich i pięć dużych. Niestety, niektóre z nich mogą sprawiać wrażenie mało przemyślanych, jak np. Arena.

Osoby, które grały w wersję dla DOS mogły się już zorientować, że niektórych scenariuszy nie da się pomyślnie ukończyć, gdy wybierze się najwyższy stopień trudności gry (poziom inteligencji komputera – genius, a zasoby materialne – expert). Z takim samym zjawiskiem spotykamy się i tutaj. Konia z rzędem temu, kto ukończy np. scenariusze Sea Breaze, Bayou lub Arena, wybierając najtrudniejszy wariant rozgrywki. Jest to wręcz „fizycznie" niemożliwe z prostej przyczyny. Zanim rozwiniemy „infrastrukturę", potrzebną do budowy dobrych jednostek wojskowych, zmarnujemy tyle czasu (poszukując złota i surowców), że przeciwnicy załatwią nas, nawet nie wysilając się specjalnie. Powyższej uwagi nie należy traktować w kategorii zarzutu. W końcu niektóre wojny wymagają od początku dużych zasobów surowcowych i spróbujmy wyobrazić sobie bitwę o Anglię (tę prawdziwą) w sytuacji, gdy Anglicy nie otrzymują ciągłych dostaw deficytowych materiałów.

Dużo gorzej, że autorzy nie pokusili się o zrealizowanie tak interesujących scenariuszy, jak np. z wersji dosowej Knight's Quest, wymagający od graczy sporej dawki strategicznego myślenia. Szkoda też że nie pomyślano (a raczej nie starczyło na to czasu) o opracowaniu następnej kampanii.

Edytor map

Nowe scenariusze to jedynie drobiazg w porównaniu z dokładnym edytorem map, który zamieszczono w wersji dla Windows 95. Co ciekawe, za pomocą edytora możemy nie tylko tworzyć własne pola bitew, ale i modyfikować przygotowane przez autorów. Nie mówiąc nawet o tym, że jesteśmy w stanie „podejrzeć" wszystkie mapy. Tworzenie własnych scenariuszy w HoM&M for Win 95 nie jest skomplikowane pod względem technicznym, a w każdym razie o wiele prostsze niż w podobnej pod tym względem grze Warlords II Deluxe.

Myślę, że możemy spokojnie ominąć opis tworzenia scenariuszy typu „random" i przejść do spraw bardziej zaawansowanych, czyli do tworzenia własnych map od początku do końca. Musimy tu pamiętać o kilku warunkach, koniecznych do stworzenia prawidłowego scenariusza.

1. Muszą istnieć co najmniej cztery miasta, każde podporządkowane jednemu z czterech rywali.
2. Jeżeli chcemy, aby w grze można było zdobyć specjalny artefakt (ultimate), musimy postawić chociaż jeden obelisk.
3. Jeśli chcemy mieć możliwość korzystania z teleportów, na mapie powinny być co najmniej dwa (dotyczy to zarówno bram na lądzie, jak i wirów na wodzie).
4. Jeżeli tworzymy bohatera, musi on prowadzić oddział wojska.





Opracowanie atrakcyjnego scenariusza wymaga oczywiście sporo pracy. Przede wszystkim powinniśmy dać każdemu (z czterech) graczowi podobne szanse, a więc

Surowce

Poniższa tabelka przedstawia zapotrzebowanie na surowce dla miasta, bez budowy Magicznej Gildii, przy założeniu, że pierwsza budowla w mieście już istnieje i nie wznosimy portu.

	drewno	kamień	sulfur	kryształ	mercurium	gemy	złoto
rycerz	55	5	–	20	–	–	13000
barbarzyńca	15	50	–	20	–	–	14300
czarodziejka	20	40	–	–	30	10	19000
warlock	–	40	30	–	–	10	25500

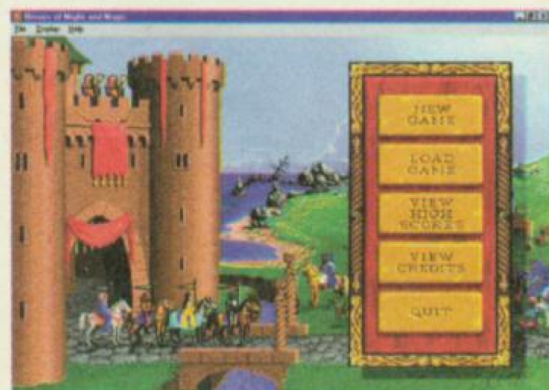
HEROES OF MIGHT AND MAGIC FOR WIN 95

zlokalizować w odpowiednich miejscach kopalnie, rozmieścić skarby, świątynie, kapliczki, miejsca werbowania najemników. Niezbyt rozsądne jest budowanie wrogich zamków blisko siebie, gdyż może to skrócić czas rozgrywki. Musimy też uważać przy wyznaczaniu miejsca na lasy i góry. Bez sensu byłoby stworzenie któremuś z graczy krainy, z ktorej nie mógłby wyprowadzić wojsk.

Przy tworzeniu własnej mapy możemy dać losowi szansę wpływu na bieg wydarzeń albo opracować każdy szczegół. W pierwszym przypadku, zamiast umieszczać konkretne miasta lokujemy Random City lub Random Town (program wtedy sam wybierze rodzaj miasta). Zamiast ustawiać określone potwory wybieramy znaczki z symbolami M, M1, M2, M3, M4, gdzie cyfry oznaczają siłę monstrów. (Np. M to chłopi, a M4 smoki, ale nie zawsze to działa sprawnie. Zdarzało mi się, że pod M4 znajdowały się np. hydry czy trolle, co nie powinno mieć miejsca.) Zamiast konkretnych bogactw umieszczamy znaczek z symbolem R.

Dzięki ikonie ze znakiem zapytania możemy wejść w menu miasta lub bohatera i zadecydować: jakie budowle są w mieście i ilu jest obrońców oraz jak nazywa się bohater (i jaki ma fach), jakie prowadzi wojska i jakimi artefaktami dysponuje (jeśli w ogóle je ma).

Niestety, w edytorze do HoM&M nie wolno nam zmieniać siły poszczególnych oddziałów. W Warlords II Deluxe mogliśmy nie tylko swobodnie decydować, jakie wady i zalety ma mieć armia, ale nawet zmodyfikować jej wygląd. Tutaj jesteśmy zmuszeni do korzystania z rozwiązań, zaproponowanych przez autorów. Szkoda, bo prosiłoby się, żeby np. wspomóc paladynów, a nieco osłabić smoki (choćby likwidując ich odporność na czary).

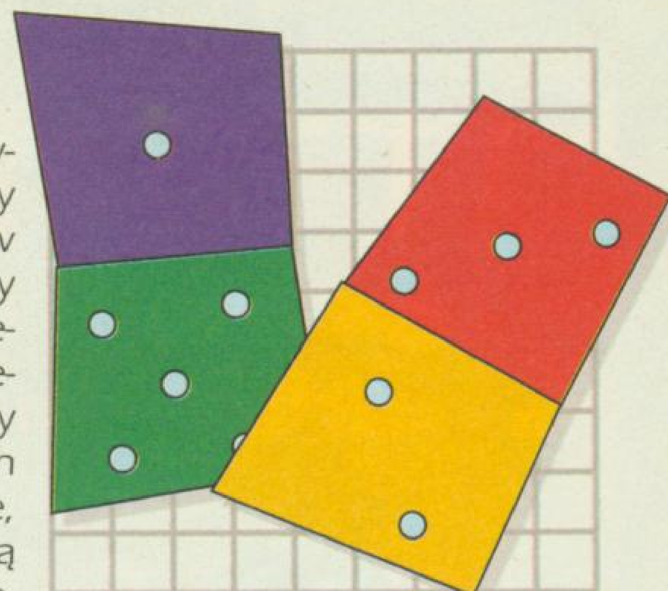


Inteligencja komputera

Rozmawiamy, rzecz jasna, o poziomie genius. Ale komputerowi przeciwnicy nie spisują się genialnie. W scenariuszach przygotowanych przez twórców gry nie rzuca się to jeszcze aż tak w oczy. Wyraźniej to widać, gdy opracujemy własne mapy. Generalnie mam kilka zarzutów: przeciwnicy marnują czasem ruchy odwiedzając świątynie, w których już byli czy „zajmując" kopalnie, które i tak należą do nich; mają spore kłopoty z korzystaniem z teleportów; zdobywając ich miasta widzimy czasem, że nie wykupili optymalnej liczby obrońców. Natomiast w czasie bitwy komputerowy przeciwnik stosuje nagminnie czary: berserker, paraliż czy oślepienie, jednak nigdy nie zdarzyło się, aby użył rewelacyjnego czaru teleportacji. Trzeba jednak przyznać, że do perfekcji opanował niszczenie wojsk człowieka czarami Storm i Armaggedon (upiorny efekt, zwłaszcza jeżeli mamy dużą armię, a wróg sporo magicznej mocy). Ucieka, kiedy ma przy sobie cenny artefakt.

Summa summarum

HoM&M to zabawa wciągająca i ekscytująca. Znam wiele osób, które z trudem dają się od niej oderwać. Błędy istnieją z pewnością, ale... Kto stworzy grę bezbłędną i podobającą się wszystkim, z pewnością doczeka się pomnika (np. na placu Defilad). Namawiam jednak zdecydowanie do kupienia wersji pod Windows 95. Zabawa w tworzenie własnego świata, gdy decydujemy o ustawieniu każdego głupiego drzewka, krzaczka, jeziorka, a nawet kwiatków jest naprawdę wspaniała.



Jacek Piekara

Dystrybucja:
Mirage Software
ul. Gen. Abrahama 4
03-982 Warszawa
tel. 671 1551, 671 1555, 671 7777

Budowle

Namiot – kupowanie nomadów.
Wozy – kupowanie złodziei.
Lampa – kupowanie geniuszy.
Chata (śnieg) – krasnoludy.
Chata (czerwona) – chłopi.
Chata (żółta) – łucznicy.
Chata (stożek) – gobliny.
INNE OBIEKTY
Młyn – co tydzień złoto.
Wiatrak – co tydzień surowce.
Świątynia – +1000 punktów doświadczenia.
Kamienny krąg – zwiększa szczęście w następnej bitwie.
Statua – zwiększa morale w następnej bitwie.
Obelisk – pokazuje część mapy prowadzącej do skarbu.
Wir, **brama** – teleporty.

HEROES OF MIGHT & MAGIC FOR WIN 95
New World Computing 1996
Strategiczno-RPG
PC CD-ROM

Grafika	95%
Dźwięk	85%
Grywalność	95%
Pomysł	100%
Ogółem	95%





STREET FIGHTER ALPHA: WARRIORS' DREAMS



Po kilku niezbyt udanych reinkarnacjach poczciwego Street Fighter 2 nadszedł czas na kolejną bijatykę w tej konwencji. Najnowsza produkcja Capcom znalazła się już na czarnym krążku [winyl? :) – Alx]. Na pierwszy rzut oka gierka wygląda jak każdy Street Fighter, czyli nierewelacyjnie. Wszystko w 2 wymiarach – zachwycać to mogło parę lat temu, ale teraz brak 3D zaczyna być poważnym mankamentem, jeśli to ma być porządna bijatyka, of course. Na szczęście grafika nie jest najważniejsza, liczy się gameplay, czyli to coś, co każe Ci grać i grać, i grać... SFA ma coś takiego. Po prostu chce się zadawać ciosy, walczyć, bić, kopać, drapać, skrobać, zdrapywać, lizać, eee... No, może za dużo tego.

Tchnie tu świeżością – nie to, co nieszczęsny Super SF2 Turbo. Wojowników jest okrągła dziesiątka, a ze starej paczki zostali:

RYU – bodaj najpopularniejszy wojownik, ma teraz czerwone włosy. Włada odmianą pocisku z SSFII.

KEN – nosi dłuższy kucyk i zna Ground Roll (turlanie się po ziemi).

SAGAT – były mistrz, pokonany i poniżony przez RYU, pała do tamtego nienawiścią.

CHUN-LI – pomściwszy śmierć ojca w SSFII śledzi kroki Shadowloo, międzynarodowej szajki przemytniczej. Trochę nowych ciosów – Pinning Air Kick, Axe Kick.

Nowe postaci

CHARLIE – kolega GUILE'A z czasów wojny. Niestety, poza wyglądem nie różni się niczym od tamtego. (A może to i dobrze? W porządnym Street Fighterze zawsze powinien być jakiś guilopodobny.)

BIRDIE – ten koleś to prawdziwy kwasior. Jezu! Skąd oni go wytrzasnęli? Typowy IQ. 40. W ciemnych uliczkach (gdzie żyje) wiele słyszał o Shadowloo i chce wywalczyć sobie pozycję w organizacji.

ADON – pochodzi z Tajlandii. Trenował wspólnie z SAGATEM, ale szybko zostali wrogami. Stosuje techniki walki jaguara – szybkość i przebiegłość.

GUY – jeden z najszybszych wojowników w ALPHA, a w dodatku inteligentny. Łączy spryt nabyty na ulicy z tradycją ninjutsu, tworząc unikalny styl walki.

SODOM – zafascynowany Japonią i jej kulturą, były „giermek" gangu Mad Gear. Chce się zemścić na GUYU.

ROSE – walczy, wykorzystując wewnętrzną siłę. Widać to po ciosach Soul Spark czy Soul Reflect. Ukryci są **AKUMA, BISON i DAN**.

Poza nowymi wojownikami wprowadzono wiele fajowych drobiazgów, które czynią grę ciekawszą i bardziej „żywotną". Każda postać ma od 2 do 4 Super Combos, które można już wykonywać, kiedy Combo Meter dotrze do 1/3 długości. Nie są tak cholernie trudne jak te ze SSF2T. Pojawiły się Alpha Counters, po zablokowaniu ciosu przeciwnika możesz szybko odwrócić role, jest możliwość blokowania w powietrzu – co prawda, nie broni przed każdym uderzeniem, ale jest całkiem fajna. I wreszcie to, co mi się najbardziej spodobało: naciskając Select w czasie pojedynku można okrutnie znieważyć przeciwnika. RYU poprawia wtedy rękawiczki, a SAGAT filozofuje (szkoda że tylko raz na rundę).

Podczas walki przygrywa supermuzyczka, szczególnie fajne kawałki lecą na stage'ach Ryu i Charliego. Odgłosy też są spoko, poza standardowymi (kopniaki, ciosy, uderzenia, pociski) każdy zawodnik coś tam zawsze pomruczy. Najśmieszniej skrzeczy ADON podczas zadawania ciosów specjalnych.

Street Fighter Alpha bardzo mi się spodobał, zaryzykuję nawet twierdzenie, że jest lepszy od Toshindena, w dziedzinie gameplay oczywiście. Tosh mimo świetnej grafiki szybko mi się znudził – a w SFA mógłbym ciąć dzień i noc, nie zwracając uwagi na grafikę. Jeśli więc już macie Tekkena 1 i 2, Toshindena, MK3 i dalej jesteście nienasyceni – zdobądźcie Street Fighter Alpha. Powinien dostarczyć Wam wielu godzin dobrej zabawy.



Snoopy

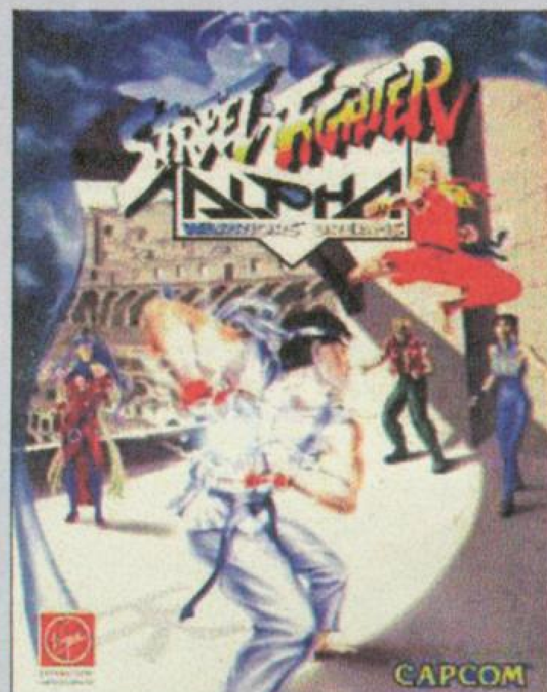
Od redakcji: Powyższy tekst specjalnie dla Was napisał Adam Wojtunik, Mistrz Mortal Kombat 2 (I Gambleriada), zdobywca III miejsca w Turnieju MK3 (II Gambleriada).

Ocena: 90%

Dystrybutor (Saturn): Bobmark

Sprzedaż wersji PSX: PSX Projekt

Screeny wykorzystane w tekście pochodzą z wersji na PSX.













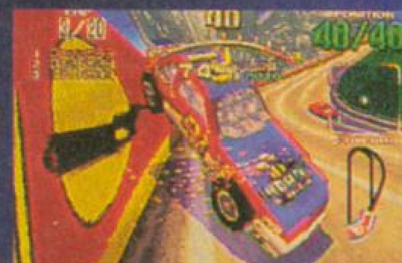






PO PROSTU NAJLEPSZE!







* do końca czerwca w cenie konsoli - gra Daytona USA !!!



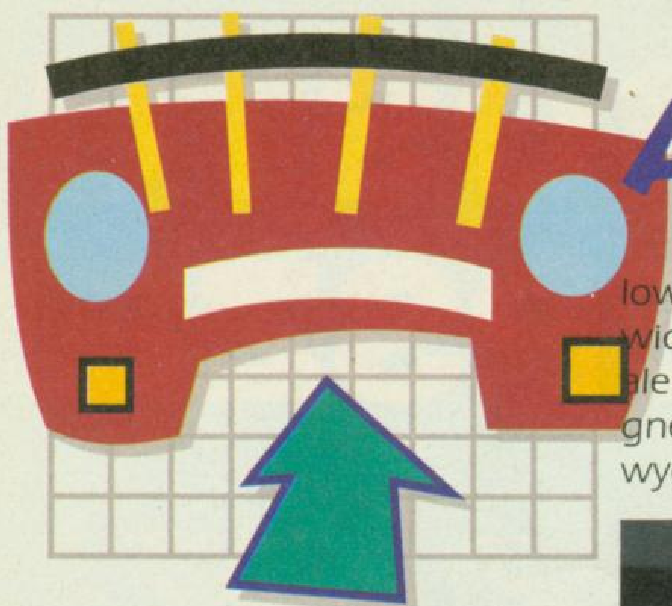




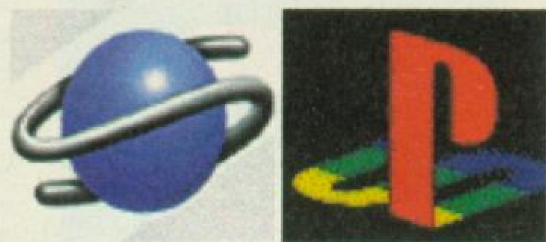
SEGA SATURN™

Dystrybucja w Polsce:

Bobmark International
ul. Smocza 18
01-034 Warszawa
tel.(0-22) 381-953
fax (0-22) 380-502



ALIEN TRILOGY



Wszystkim fanom „emocji filmowych" tytuł gry niewątpliwie skojarzy się z trylogią filmów o Obcych. I słusznie, Acclaim, obecnie jeden z najpoważniejszych producentów w branży gier, zaatakował miłośników śliniących się potworków produktem mającym (przynajmniej na konsolach) zdystansować Dooma. I, co dziwne, zamiar firmy trzeba uznać za udany. Alien Trilogy przez długi czas pozostawała na czele konsolowych list przebojów (i nadal trzyma się wysoko), będąc zarazem jedną z najlepiej sprzedających się gier.

Co spowodowało tak wielką popularność? Na pewno fabuła. Nikt, kto obejrzał film Obcy, nie wybierze Dooma. Po prostu, zamiast strzelać do bezimiennych bestii, lepiej zaatakować dobrze znanego przeciwnika. Już po włożeniu kompaktu do konsoli i włączeniu zasilania wiadomo, że to jest to! Jednak zanim zaczniemy grać koniecznie musimy obejrzeć dobre, renderowane intro. Wprowadzi nas w odpowiedni klimat. Teraz joypad w dłonie i gramy. Właśnie, joypad. Rozłożenie klawiszy jest bardzo wygodne, po krótkiej aklimatyzacji będziemy rżnęli w Aliena niczym starzy wyjadacze.

W mej recenzji często będzie występowało słowo „klimat". Nie bez powodu – to jedna (jeżeli nie główna) z zalet tej gry. Od początku włosy jeżą się na głowie, a gracz zahipnotyzowany odgłosem kroków i cichą muzyczką wypatruje przekrwionymi oczami kolejnych potworów. Wszystko rozgrywa się bardzo płynnie (to „potrafi" tylko konsola), bez znanych z peceta skoków animacji. Grafika nie jest szczególnie rozpikselowana, po zbliżeniu do ściany widać wprawdzie kwadraciki, ale nie przesadnie duże. Przygnębiające tekstury dobrze wyglądają na ścianach przemierzanej przez gracza bazy.

I znów o klimacie. Idąc pustawymi korytarzami ma się ciągle wrażenie, że za chwileczkę zza winkla wyskoczy jakaś maszkara. Nie jest to na szczęście aż tak niespodziewane, bowiem w prawym dolnym rogu ekranu istnieje coś w rodzaju radaru. Widać na nim wszelkie formy życia wałęsające (kwaśniewskijące? :^)) się w pobliżu. Inne wyposażenie to, przede wszystkim, pięć rodzajów broni. Pistolet, strzelba, miotacz ognia, karabinek i działko plazmowe – wystarczą do zgnębienia bestii. Niestety, szybko może się skończyć amunicja. Trzeba jej szukać w skrzynkach porozrzucanych po różnych zakątkach bazy. Miłym dodatkiem może być też automapper, dzięki któremu trudniej się zgubić, oraz lampa, rozświetlająca panujące na niektórych planszach egipskie ciemności. Te ostatnie zresztą po pewnym czasie zaczynają irytować, jest ich za dużo. Rozumiem, atmosfera, ale nikt chyba nie lubi, gdy w tak „dogodnych" warunkach atakują hordy potworów – naprawdę nie jest łatwo trafić taką bestię w zupełnym mroku.

















Muzyka to oddzielna historia. Jest spokojna, basowa, wzmaga nastrój grozy. Ładnie współgra z efektami specjalnymi, nie narzuca się nachalnie i nie rozprasza. Przyznacie chyba – ciemna grafika, ponura muzyka, potwory czyhające o krok – przyjemne, czyż nie?

Tak więc wystawiam grze tak wysoką ocenę przede wszystkim za niepowtarzalny charakter. Chociaż i tak ktoś, kto nigdy w życiu nie widział ani jednego filmu z cyklu Aliens, będzie bawił się chyba równie dobrze jak jego entuzjasta.

Yuyo the Alien

PS Screeny w tekście pochodzą z wersji PSX.

Ocena: 90%
Dystrybutor (Saturn): Bobmark
Dystrybutor (PSX): Multicomp



tete

TIPS & TRICKS

PRAKTYCZNE PORADY CZYLI RATUJ SIĘ JAK KTO MOŻE

Indeks gier

GROCH, ŚCIANA I ATLANTA

Z rzucaniem grochu o ścianę czy biciem głową w mur kojarzy mi się nawoływanie, abyście przysyłali tylko dyskietki, a na tych dyskietkach tylko tipy, które w Gamblerze nie były jeszcze publikowane. Ja już mam serdecznie dosyć oglądania po raz kolejny kodów do History Line czy serii Battle Isle albo dobrych rad typu: naciśnij Ctrl+Del+Alt, aby wyjść z gry (no, trochę przesadziłem). Często piszecie o grach, o których nikt z nas w życiu nie słyszał, często mylicie tytuły (i to gier bardzo znanych). Takie są niestety skutki niedbałego przepisywania z innych gazetek.

No, dobrze. Przejdźmy do spraw sympatyczniejszych. Fałszywką w numerze 07/96 była gra Mega Zooltar, tip autorstwa ogólnie szanowanego w Okolicach Dominika Parzywzdęgi. Prawie wszyscy uczestnicy konkursu odpowiedzieli bezbłędnie, a bezlitosne losowanie wyłoniło trzech zwycięzców. Są nimi: **Grzegorz Chełstowski** z Ostrołęki, **Krzysztof Zawisło** z Gliwic (jak ktoś ma szczęście, to już na całego) i **Bartłomiej Stwora** z Czańca. Nagrodami są jak zwykle gry z Kolekcji Klasyki Komputerowej, ufundowane przez **IPS Computer Group.**

W konkursie Gildii po raz pierwszy w historii zdarzyło się, iż nikt nie uzyskał maksymalnej liczby, czyli 9 punktów. Tylko **Marcin Zabawa** zdobył 8 punktów (i on dostanie nagrodę), dwie inne osoby po 7, reszta wypadła dużo słabiej. Morał z tego taki, że konkursy powinny być łatwe, proste i przyjemne (i dużo nagród!).

Nagroda 100 złotych polskich za najwięcej punktów zdobytych w tym numerze ulega cudownemu podziałowi (szkoda że nie rozmnożeniu) i w związku z tym po 50 złotych otrzymują: **Tomasz Zaniewski** i **Krzysztof Zawisło**. Natomiast w ogólnej klasyfikacji konkursu SUPER-TETE prowadzi Na Pewno Wiecie Kto i nie chce mi się powtarzać po raz setny, że nie widać dla niego konkurencji. Eh, you fucking lamers!

don Pedro (z Krainy D)

PS Atlanta w tytule to tylko podpucha. Olimpiada skończyła się dzisiaj rano (no to już wiecie, kiedy piszę te słowa).



ANVIL OF DAWN - cz. 1 (PC CD-ROM)

Nie jest to rozwiązanie pokazujące, co należy robić krok po kroku (gra jest ogromna). Starałem się jednak, aby żaden ważny problem nie został pominięty. Gra nie jest zbudowana linearnie, więc możecie wybrać nieco inną kolejność zwiedzania. Na przykład zaraz po znalezieniu pergaminu z czarem „szpadel" - odbudować pomost do Dark Lantern i skierować się tam, do Zatopionego Statku i Podwodnego Labiryntu.

POCZĄTEK

Kiedy znajdziesz się już w zamku otwórz skrzynię (jest za plecami), porozmawiaj ze służącym, a następnie odszukaj maga (dostaniesz zaklęcie healing i inne do wyboru; ja wziąłem z kanonu ognia) i kowala (otrzymasz broń). Porozmawiaj następnie z głównym bossem, a otworzy przed Tobą przejście do piwnic. Tam stoczysz pierwsze walki (łatwe), znajdziesz klucze i broń (miecz). Porozmawiaj z lordem Gryphonem i przyjmij od niego sygnet.

ZAMEK LORDA GRYPHONA

Przy zabitych strażnikach na początku tego etapu znajdziesz worek (bardzo przydatny, aby utrzymać porządek w ekwipunku) oraz hełm. Na południowym zachodzie jest altar uzdrawiania. Przy strażnikach i w skrzyniach znajdziesz symbols of flesh (red i gold), które go uaktywniają. Obok korytarza z nieruchomym głazem wciśnij włącznik, a głaz zacznie się toczyć. Kiedy najedzie na płytę w podłodze otworzą się jedne z drzwi (w korytarzu, którym przelatuje niebieski płomień). Za tymi drzwiami znajdziesz skrzynię z tarczą w środku. W komnacie na północnym zachodzie - komplet zbroi. W dużej hali pośrodku zamku oprócz standardowych strażników znajduje się niełatwy do pokonania Chińczyk (przy nim dark cloak figurine, gold talon i dokument z wiadomością od Warlorda). W tej samej komnacie w skrzyni jest bardzo dobra broń: broad blade spear (1D10). Na północnym wschodzie znajdują się drzwi, do których nie ma zamka. Należy w komnacie obok (otwierana kluczem) obciążyć kamieniami obie płyty, a wtedy te drzwi się otworzą. Głaz przesuwający się na północy otwiera z kolei dwoje następnych drzwi. Z ważniejszych przedmiotów na tym poziomie znajdziemy jeszcze potion of strenght i potion of agility oraz kuszę i strzały do niej. Z Zamku prowadzą cztery wejścia na piętro (w rogach).

DRUGIE PIĘTRO ZAMKU

Północny zachód - gdy staniesz na klapie w podłodze, wysyłany jest czar „pięści". W skrzyni m.in. iron fist figurine.

Południowy zachód - najpierw trzeba obciążyć klapę tuż przed drzwiami, potem stanąć na tej dalszej, a drzwi się otworzą. W jednej ze skrzyń bardzo ważny czar („szpadel"), niezbędny w późniejszych etapach. Wajcha na ścianie otwiera przejście do skarbca lorda Gryphona. Znajdziesz tam m.in. amulet of agility (+1) i miksturę dodającą na stałe punkty czarów (10d10).

Południowy wschód - przy jednym ze strażników jest gold talon otwierający drzwi, za nimi znajduje się altar magii, uaktywniany przez ivory half.

Północny wschód - po wciśnięciu przycisku (tam, gdzie ogniowa pułapka) otwiera się przejście do dwóch skrzyń (mikstury na stałe zwiększające ilość HP i SP).

PODZIEMNE MIASTO

Nim tam wejdziesz porozmawiaj z Parsafalem, a dostaniesz woreczek z kilkoma złotymi talonami. W Podziemnym Mieście atakują dziwne stwory (czy to właśnie zamienieni w monstra mieszkańcy?), z których dużo groźniejsze są te czerwone, zrobione z krwi. Drzwi z zamkiem, otwieranym copper sun key, wpuszczają do pokoju z dwiema skrzyniami (są w nich wyvern blood i eye of insight; zwłaszcza to drugie bardzo pożyteczne). Aby dostać się do obu skrzyń trzeba spowodować, by odsunął się głaz (pociągnąć wajchę w pokoju obok). Kiedy znajdziesz drzwi, do których drogę zagradza teleport, pociągnij trzy wajchy obok, a teleport zniknie. Potem przejdź przez iluzoryczną ścianę, a w skrzyni znajdziesz mocny czar bojowy Unholy Conflagration (z kanonu ognia). W lokacji, poza toczącym się głazem i kilkoma czerwonymi potworami, odkryjesz wejście do kopalni. W jednym z pokoi ukrywa się mała dziewczynka. Porozmawiaj z nią, a dowiesz się, że jej ojciec wyruszył na wyprawę do kopalni. W Podziemnym Mieście natkniesz się na Chińczyka podobnego do tego z Zamku lorda Gryphona. Zostanie po nim kapelusik (o 10% zmniejsza rany, pomaga odcyfrowywać pisma). W jednej ze skrzyń znajdziesz sol dice, w innej złotą trąbkę. Oprócz tego z ważniejszych rzeczy: kuszę inferno (za drzwiami zamykanymi bronze skeleton key), amulet siły (przy jednym z potworów), kuferek, great sword (2D8), warhammer i miksturę na stałe dodającą HP (aby dojść do pokoju, gdzie ona jest trzeba pokonać pułapki: ogniową i zmiany kierunku, rozbić kamienny blok leżący na klapie i samą klapą chwilę pomanewrować). Z Podziemnego Miasta otwierają się drzwi na cztery strony świata.

KOPALNIE

Na początku spotkasz mężczyznę (jego córka jest na górze), porozmawiaj z nim i zabierz magiczną lampkę. Teraz weź lampkę do ręki (zamiast tarczy). Musisz uważać, kiedy się zaświeci. Będzie to oznaczało, iż jesteś w pobliżu drogocennego klejnotu (czerwony, na jednej ze ścian, widać go t y l k o wtedy, gdy masz w dłoni lampkę). W Kopalniach atakują dziwne stwory, ni to clowny, ni to mechaniczne zabawki. Aby poradzić sobie z kamieniami zawalającymi przejścia stosuj czar „szpadel". Trzeba tu uważać na strefy, w których traci się Punkty Czarów.

BARIERA

Obszar rozległy i dość skomplikowany. Atakują barbarzyńcy i ogromne, pomarańczowe małpy (bardzo silne!). Zaraz na początku znajdziesz się w rozgałęzieniu korytarzy, skąd wiodą drzwi w cztery strony świata (tam, gdzie jest pułapka zmiany kierunku).

Północ - kiedy przejdziesz przez korytarze z toczącymi się kamieniami, musisz obciążyć klapę znajdującą się dokładnie w górnym, lewym rogu mapy. Trzeba tam użyć magicznej, szarej kostki zamieniającej się po użyciu w skalny blok. Przy jednym z żołnierzy jest bronze skeleton key, znajdują się tu dwa altary. Porozmawiaj z obrońcami i zabierz prezenty ze skrzyń (najważniejsze to szare kostki). W korytarzu przed szefem obrońców, ściany północna i południowa są iluzoryczne. Obciąż klapę w podłodze za północną, iluzoryczną ścianą. Skieruj się na wschód od ołtarzy. Gdy wciśniesz przycisk w ścianie, zaczną się otwierać i zamykać ścianki prowadzące do pomieszczenia na północnym wschodzie (uważać, bo szaleją błyskawice). Znowu należy obciążyć klapę, tym razem tę w prawym, górnym rogu mapy. Na tym obszarze znajdziesz klucz z łapką.

Południe - tu też są dwie klapy (w rogach) do obciążenia. Do pierwszej, w prawym dolnym rogu, trzeba przejść przez obszary, na których magia nie działa. Są jedne drzwi, których otworzenie może sprawić pewien kłopot (naprzeciw ciągu klap). Aby je otworzyć, trzeba ruszyć w ich stronę z czwartej klapy (a nie piątej, ostatniej). Do klapy w lewym, dolnym rogu można się dostać systemem teleportów. Pierwszy z nich znajduje się za iluzoryczną ścianą (na południe od pomieszczenia z leżami barbarzyńców). Kiedy obciążyłeś już wszystkie klapy (cztery w rogach, jedna za iluzoryczną ścianą), musisz znaleźć korytarz z licznymi drzwiami (i dwoma zamkami). Po kolei wszystkie drzwi ustąpią. Część jest otwierana kluczami, część po wciśnięciu przycisków w ścianach. Jeżeli wszystko dobrze zrobisz, ustąpią drzwi na zachodzie blokujące dotąd wyjście z Bariery. Na tym obszarze należy ponadto uwolnić władcę małp (do znaku dłoni w ścianie przyłożyć klucz z łapką) i znaleźć spring equinox disc. Po wyjściu na świat zewnętrzny odszukaj druida, a zostaniesz uzdrowiony i dostaniesz Hallowed Wreath of Elder Leaves.

Zachód - korytarz prowadzi prosto do wyjścia.

ŚWIĄTYNIA KSIĘŻYCA

Spotkasz tu monstra: białe puchacze i wielkie, meduzowate dziwolągi (puchacze dość trudno trafić). Pióro przy biurku udzieli informacji, jeżeli dostarczysz mu czyste kartki (niedaleko pióra skrzynia z iron mark). W korytarzu, gdzie toczy się pierwszy z głazów, na lewo są drzwi. Aby przez nie przejść, trzeba najpierw obciążyć klapę, a potem nacisnąć przycisk. W skrzyniach są Soul House i Key Stone of Save Crossing. Teleport przenosi do południowej części świątyni (musisz trochę pokombinować, bo raz przenosi dobrze, a raz do miejsca, z którego wyszedłeś). Za drzwiami na południu znajdziesz iluzoryczną ścianę, wciśnięcie klapy zlikwiduje jeden z teleportów. Potem trzeba przejść przez następny teleport i dojdziesz do południowo-wschodniego obszaru, skąd jest wyjście do Miasta Umarłych (w skrzyni doskonały młot Thunarthjolnir; 3D6 i 12 supermocnych czarów). Na północy świątyni znajduje się altar magii i schody na następne piętro. W świątyni trzeba odnaleźć trzy Soul Houses i Moon Disc.

ŚWIĄTYNIA KSIĘŻYCA - PIĘTRO

W jednej ze skrzyń jest sacred cipher, znajdziesz też drugi iron mark. Po wejściu w teleport za jednym z toczących się kamieni odkryjesz amulet +2 Power. Aby przejść do najważniejszej lokacji trzeba przebiec szybko przez korytarz z czterema teleportami (kiedy znikają). W tej lokacji teleporty i iluzoryczne ściany poprowadzą do opiekunki świątyni. Do sacred cipher należy nabrać jej łez. Siedmioro drzwi zostanie otworzonych tylko wtedy, kiedy masz pięć złotych talonów i dwie iron marki.

MIASTO UMARŁYCH

Miejsce zasnute mgłą ograniczającą widoczność, atakują rycerze--upiory i zielone szkarady plujące trucizną. Znajduje się tu sześć zejść do podziemi, w tym cztery ukryte za iluzorycznymi ścianami. W Mieście Umarłych odkryjesz amulet of stamina, dwa magiczne altary i wyśmienitą zbroję (ivory, redukuje rany o 50%). Jednak do czasu, kiedy pomożesz księciu, zbroja jest obłożona klątwą (100 kilo wagi i zwiększa rany o 50%). Zanim rozpoczniesz eksterminację trujących szkarad, warto zejść do podziemi i odnaleźć tam tarczę dającą poison immunity (chroniona przez ogniowe żywiołaki). W tym samym miejscu znajdziesz kilka zbroi i nieco oręża. Część podziemi, pełna teleportów, ukrywa ruby shard (to po prostu klucz do drzwi) i staff of unmaking. Teleporty pozwalają zwiedzić cały ten obszar, korzystałem z nich na chybił trafił, ale w końcu dotarłem tam, gdzie chciałem. W jednej części podziemi spotkasz złego ducha (duży, czerwony). Trzeba go zapakować do Soul House, potem uwolnić strzeżoną przez niego księżniczkę (nie pakować jej do Soul House!) i z wiadomością o jej uwolnieniu wrócić do księcia. Klątwa z jego zbroi zostanie wtedy zdjęta. Księcia pakujesz do Soul House. W jednej ze skrzyń na dole jest Fall Equinox Disc.

Na zewnątrz (jedno z wyjść z Podziemnego Miasta) zobaczysz solidny głaz. Zatrąbienie na złotej trąbce wywoła trzęsienie ziemi i będziesz mógł wejść do Krainy Korzeni.

KRAINA KORZENI

Zwiedzać ten teren należy z tarczą, dającą ochronę przed trucizną. Wejście na wyższy poziom (iluzoryczne ściany, teleporty, ale trafić łatwo) poprowadzi do drzewnej nimfy, od której dostaniesz magiczną różdżkę (w kształcie korzenia), pozwalającą na spotęgowanie działania czaru healing. Trzymając różdżkę w ręku i rzucając ten czar możesz uzdrowić korzenie drzewa. Chorych korzeni jest, bodajże, siedem, niektóre dość chytrze ukryte. Kiedy wrócisz do nimfy po wykonaniu zadania, gałęzie drzewa utworzą most przepuszczający do następnych lokacji. Ponadto w Krainie Korzeni należy znaleźć faceta-głaz, od którego dostaniesz bardzo przydatny czar, dający chwilową niewrażliwość na ciosy i dowiesz się, jakie jest prawdziwe imię smoka. Aby dostać się do niego trzeba przesunąć do końca stojący na płycie kamienny blok i obok położyć następny. Za jedną z tajnych ścian jest doskonała zbroja i hełm ironroot. Chroni w 30%, ale pozwala również łatwiej rzucać czary z kanonu ziemi. Na północy ukryta ściana, a za nią teleport przeprowadzający do nie zbadanego jeszcze obszaru. Należy obciążyć płyty (są cztery) i zdejmować z nich to obciążenie. Któraś kombinacja otworzy drzwi do pokoju, gdzie znajduje się ruby shard. Potem wracasz do wejścia i teleportem przenosisz się do komnaty, gdzie mieszka smok. Kiedy wywołasz jego imię, pojawi się pysk i dokoła złote płomyki. Należy zebrać te płomyki do pojemnika, który znajdziesz w pokoju obok (zamek otwierany przez ruby shard).

GORGE KEEP

Zdobycie tej twierdzy nie jest konieczne, ale ułatwia poruszanie się między lokacjami. W Gorge Keep mieszka dzikie mnóstwo jeźdźców niedźwiedzi i walka z nimi jest dość ciężka. Znajdziesz żarzący się kamień i brązowy kij. W pomieszczeniu, gdzie jest rycerz zatopiony w bryle lodu, kładziesz żarzący się kamień (lód się rozpuści) i dostajesz od rycerza klucz. Klucz ten otwiera drzwi do zwodzonego mostu. W mechanizm wkładasz kij, przesuwasz maksymalnie (kilka kliknięć), aż otworzy się brama wyjściowa na północy. Na północnym zachodzie trzeba jeszcze poruszyć trzema wajchami, na północnym wschodzie czeka Cię walka z trzema skośnookimi.

Dokończenie w następnym numerze.

Jacek Piekara



REALMS OF ARKANIA II - STAR TRAIL (PC CD-ROM)

[Przedstawiamy pełne rozwiązanie gry już nie tak nowej, ale za to mającej wielu zagorzałych wielbicieli - don Pedro].

- Akcja gry jest w dużym stopniu liniowa, tak więc przed wykonaniem niektórych czynności nie można przeprowadzić innych. Poniższe rozwiązanie należy wykonywać dokładnie w podanej kolejności.
- Radzę często robić save. Jeden źle poprowadzony dialog może nie pozwolić na skończenie gry.
- Korzystanie z opcji computer combat pozwala wygrać większość walk (nawet gdy sytuacja drużyny jest beznadziejna).
- Nie kupuj jedzenia (łatwiej samemu upolować), pochodni, lamp, oleju do lamp (podziemia oświetlaj czarem Fia Lux).
- Pieniądze najłatwiej zarobić sprzedając zebrane zioła (najlepiej oferować je różnym zielarzom - gdy sprzedajemy u jednego, ceny spadają).
- Rozwiązanie uwzględnia tylko questy niezbędne lub pomocne w ukończeniu gry.
- W nawiasach [] podano liczbę odpowiedzi w dialogach, a w nawiasach () położenie danego miejsca/osoby: N - północ, S - południe, W - zachód, E - wschód, M - środek.
- We wszystkich podziemiach dobrze jest korzystać z czaru Penetrating, zapobiega to przegapieniu tajnych przejść, iluzorycznych ścian itp.
- Podane rozwiązanie jest jedną, ale nie jedyną, z możliwości ukończenia gry.

KVIRASIM (NE)

Zrób zakupy na targu: Blankets, Sleeping Bags (po jednym dla każdego członka drużyny, zapobiegnie to niektórym chorobom), Picklocks. Prześpij się w gospodzie, opuść miasto (SM).

THIEFHUSEN (NW, W)

Idź do sklepu z bronią Runhild Hermertal (SW), porozmawiaj o Star Trail. Idź do gospody Pile O'Gold (NM), zafunduj wszystkim kolejkę, porozmawiaj z Jandorem o Star Trail, postaw mu alkohol i czekaj cierpliwie, aż powie o świątyni Phexa i człowieku mogącym do niej zaprowadzić. Wyjdź przez bramę miejską (N), porozmawiaj z człowiekiem siedzącym pod drzewem [3, 2, 3, 2, 1]. Wróć do niego rano, zaprowadzi Cię do świątyni Phexa.

TEMPLE OF PHEX

Ze świątyni nie można wyjść, zanim się nie ukończy wyznaczonych w niej zadań. Znajdziesz tu sporo tajnych drzwi. Jeśli nie są zablokowane, otwierają się, gdy na nie wejdziesz. Ze skrzyni w komnacie za pierwszymi tajnymi drzwiami zabierz Throwing Axe (Golden). Podniesienie pierwszego zwoju odblokowuje tajne przejście (SE od komnaty ze zwojem) do drugiego zwoju i zamyka kratę. Podniesienie drugiego zwoju otwiera kratę i odblokowuje tajne przejście (W). Odpowiedz na pytanie (M) - kiedy światło Phexa jest samotne - „night", odblokowuje się tajne przejście (WM). Ze skrzyni weź Phex Shield i Phex Helmet. Pojawiającego się poltergeista wyegzorcyzuj czarem Banish Spirit. Do miski na dary wrzuć duży datek (około 500 D), odblokują się tajne drzwi (N). Kiedy okradniesz miskę na dary, drużyna jest teleportowana do (SE) części świątyni. Tam trzeba zabić cztery grupy szkieletów. Otworzy się wtedy ściana (N), korytarz prowadzi do pomieszczenia z miską na dary. Przez teleport można przejść tyłem. Na fresku (WM) odsłoń trzy podobizny Phexa, odblokuje się tajne przejście (NW). Zabij szkielety w komnacie z napisem na ścianie - przy jednym ze szkieletów znajduje się key (blue). Wyjdź ze świątyni schodami (NE).

GASHOK (S od Kvirasim)

Przeszukaj spalony młyn (SW). Prześpij się w gospodzie All Roads (rynek, strona E). Porozmawiaj z zielarką Gerlanje (rynek, namiot S) o Atherionie. Wyjdź z miasta (E) w kierunku NE. W puszczy skręć na ścieżkę w kierunku NW, przedrzyj się przez zarośla. Spotkasz Atheriona, porozmawiaj z nim [3, 1], wróć do Gashok. Porozmawiaj z Gerlajne o Foreigners, a następnie o Valpor of Kuslik. Porozmawiaj z Valporem z Kusliku (SM, drugi dom SE od tawerny Night and Day) [2, 1, 1]. Nie zabijaj go!!! Nie zabijaj Erholta z Tiefhusen!!! Idź do Deregorna z Thunderbrook (rynek, strona W, S od świątyni Praios), włam się do jego domu, zabij go, przejrzyj rzeczy. Wróć do Atheriona (w puszczy), dostaniesz Atherion Sword i Atherion Bow (miecz i łuk są magiczne).

FINSTERKOPP PIT (w górach SE)

Do Finsterkopp Pit można wejść przez Finsterkoppen lub przez góry. Z wejścia od strony gór (na piąty poziom) można skorzystać tylko raz. Po wejściu lub wyjściu przez nie - zawala się. Strażnicy nie wpuszczają elfów, wiedźm i druidów z Finsterkoppen do Finsterkopp Pit. Aby któraś z tych postaci weszła, musi być pod działaniem czaru Visibility lub Eagle Wolf. Klucz do drzwi wejściowych na pierwszym poziomie jest w świątyni Ingerimma (S od wejścia do Finsterkopp Pit). Aby go dostać trzeba trzy razy porozmawiać z kapłanem o Dwarven Pit.

Pierwszy poziom – niebieski

Nie wolno okradać puszek na pieniądze!!! Weź Double Beared Key z szybu (NW). W tym celu musisz wspiąć się szybem w górę. Weź Torch, Thinderbox, Crowbar, Chain i Showel z komnaty (SW) (przedmioty leżą na ziemi w rogach komnaty NW i NS). Zejdź schodami (SW, W).

Drugi poziom – niebieski

Wyjmij Crank ze skrzyni (N od schodów). Pójdź korytarzem (S) do końca (w korytarzu umieszczone są trzy pułapki). W komnacie z



opadającą ścianą na dźwigni użyj Chain, a potem Crank, otworzy się ściana (N). Wejdź do komnaty, do skrzyni (NW komnaty) wrzuć cokolwiek. Porozmawiaj z gnomem [1, 1, 1], odpowiedz na zagadkę - Moose. Zejdź schodami (M).

Trzeci poziom – czerwony, szary

Nie bierz toporów z grobów karłów (EM czerwonej części)!!! Odkop szpadlem Copper Key (NW szarej części). Pułapkę w podłodze zamyka dźwignia (N od pułapki). Zejdź schodami (SW).

Czwarty poziom – czerwony

Przeszukaj zalane pomieszczenie (wejdź schodami SE), weź Magic Waterskin (EM) (bukłak, w którym woda nigdy się nie wyczerpuje). Zabij karły (NE suchej części), zabierz zabitemu Stone Medalion. Przekręć koło (E tej samej komnaty), to spowoduje wypuszczenie wody z zalanej komnaty. W osuszonym pomieszczeniu próbuj za pomocą Crowbar otworzyć zapadnię (N tego pomieszczenia), aż do skutku. Zejdź schodami pod zapadnią na piąty poziom.

Piąty poziom – złoty

Ze skrzyni (EM) wyjmij (dokładnie po jednym!!!) Leather Boots, Leather Vest, Leather Pants dla każdego członka drużyny i ubierz ich. Przejdź przez czerwone kwadraty (czasem postacie o wysokim współczynniku nekrofobii uciekają ze strachu, w takim wypadku lepiej je zostawić, niech dołączą do drużyny w drodze powrotnej. A jeśli uciekają wszystkie, to postać o najniższym współczynniku nekrofobii należy upić i wtedy spróbować jeszcze raz. W symbolu na ścianie umieść zapaloną pochodnię. Golemowi daj Stone Medalion. Wymień Swap ze skrzyni (SE) Salamander Stone, nie bierz niczego innego!!! Jest tu mały bug. Na pytanie golema, czy chcesz wziąć kamień salamandry, czy go wymienić naciskasz ESC, idziesz do golema (filar NE głównej komnaty) - masz i kamień, i miecz. Po ponownym przejściu przez czerwone płyty odłóż Leather Boots, Leather Vest, Leather Pants do skrzyni. Wróć schodami na górę. Wychodząc z Finsterkopp Pit oddaj klucz w świątyni Ingerrimma.

Lowangen (S od Gashok)

Bohaterom wchodzącym do Lowangen orkowie zabierają wszystkie niemagiczne przedmioty. Podziel drużynę na dwie części po trzy osoby. Wchodzących do Lowangen zaopatrz w magiczne uzbrojenie, Salamander Stone musi zostać przy osobach nie wchodzących do miasta!!! Porozmawiaj z orkami [2, 1, 1]. Idź do Dragana Eschta (WM starego miasta, N od studni przy murze WM), zapytaj go o Salamander Stone. Idź do Visaltera (WM nowego miasta, EM brzeg rzeki, W od świątyni Rahia) porozmawiaj z nim [3, 2, 2]. Idź do Dragana, zapytaj go o Salamander Stone oraz o Travel, zgódź się wypełnić zadania [YES]. Idź do Exhibition of Art in Craftsmanship (NM część nowego miasta, czwarty budynek N od świątyni Rahia, NEM drogi łączącej stare miasto z nowym miastem). W nocy włam się tam, weź Brooch [1, 1, 1, 1]. Idź do Dragana porozmawiać o Travel. Idź do Black Jandory (EM nowego miasta, SE od świątyni Rahia) i porozmawiaj z nią [3, 1, 2, 2, 1]. Idź do Stronghold of Grey Wands (NM nowego miasta, N od Exhibition of Art in Craftsmanship, przy murze), porozmawiaj [3, 1, 2, 2, 1]. Dwie osoby zostaną w Lowangen jako zakładnicy, trzecia przy wychodzeniu dostanie Lowangen Key. Połącz osobę, która wyszła z miasta, z resztą drużyny.

SWAMPS (NW od Lowangen, SW od Gashok)

Porozmawiaj z Lizard Man (wyjście S z trawiastej równiny w NW części bagien) [2, 2]. Zabij Engulfera (ruiny M, wejście od E). Rozmawiaj z Lizard Man tak długo, aż powie o kobiecie mieszkającej na bagnach. Otwórz skrzynię (SE, brzeg rzeki), trzeba mieć wyłączoną opcję walk Stepwise, aby móc się do niej zbliżyć. Weź Swamp Rantzy-Document i Net. Idź do wiedźmy (SW, chałupa), porozmawiaj [1, 1]. Idź do wieży (wyspa NE), demonowi odpowiedz: peace, pity, love. Weź Crystal Ball i Noctrux-Document. Złap Swamp Ratzy za pomocą Net (kwadratowe pole z trzech stron N, E, W otoczone żywopłotem, dostępne tylko od strony rzeki S, znajdujące się N od siedziby Engulfera, W od wieży). Idź do wiedźmy i zabij ją. Zerwij osiemnastą Heather Plant (N od brzegu rzeki, N od Lizard Man). Daj magowi Swamp Ratzy, Heather Plant i Noctrux--Document. Musi on użyć Heather Plant, wtedy Swamp Ratzy przybiera ludzką postać - Agdana. Agdana trzeba szybko wyleczyć, aby nie umarł w drodze do Lowangen.

LOWANGEN

Idź do Ailiana Sevensprings (NM część nowego miasta, SW od Exhibition of Art in Craftsmanship, N od świątyni Rahia, dom N od studni), porozmawiaj z nim [2, 2, 1]. Po walce zabierz Salamander Stone.

BLOOD PEAKS (WM gór w SW części Arkanii)

Aby wejść do Blood Peaks bez straty całego ekwipunku należy iść przez góry z S w kierunku N. W jaskini, za wejściem, są dwie iluzoryczne ściany (N, S). Ściana EM w centralnej komnacie otwiera tajne przejście w pokoju szamana. Z pokoju szamana trzeba wziąć Copper Disk. Do SE części Blood Peaks można dostać się przez iluzoryczną ścianę (E od wyjścia SE z holu wejściowego). Z pomieszczenia (W od komnaty centralnej) wyjmij ze skrzyni Crescent Moon Amulet. Ze skrzyni (komnata NNW) weź Cast Iron Key i Copper Key. Schodami zejdź na drugi poziom (NE). Zabij grupę orków (komnata N od ME korytarza W-E), weź Pliers Key, w tej samej komnacie ze skrzyni wyjmij Lynx Key. Zabij grupę orków (komnata N od MW korytarza W-E), weź Golden Spectacled Key. Zabierz Red Ring (komórka SE od komnaty z posągiem (NM). Weź Mirror Amulet z celi (W od końca korytarza W-E), w celach N i S od celi z amuletem są NPC. Wyjmij Phials ze skrzyni (komnata NW, N od bloku więziennego). Zabierz Spear z regału, otwórz za jej pomocą drugi regał (komnata EM od centralnego korytarza N-S). Za nim znajduje się wejście do jaskiń. Odszukaj miejsce (NW część jaskiń), w którym jest mały pająlczek. Nie zabijaj go!!! Odejdź z tego miejsca. Oddziel od drużyny jednego bohatera. Trzeba go napoić z Phial. Idź i zabij pajączka, zabij królową pająków. Z powstałej niszy weź Arrow Key (red). Zejdź schodami (NE) na trzeci poziom. Zniszcz katapulty, statuę, uzbrojenie (NE).

TJOLMAR (NW)

Idź do domu Ingramoscha (WM, N od świątyni Firuna), magiczną barierę otwiera Salamander Stone. Porozmawiaj [1, 1], włam się do budynku.

VAULT BENEATH TJOLMAR

Wejdź kolejno w ściany: róg NE-N, S-M, róg SE-E - otworzy się tajne przejście (W). Wejdź na podest (NM, W od wejścia), weź Flame Key z donicy pod drzewem. Podziel drużynę na trzy części, pierwsza i druga odblokowują mechanizm kraty, wkładając palce w oczodoły czaszek (WM komnaty), a trzecia podnosi kratę (NE). Teraz trzeba odmrozić fontannę (SW) czarem Melt Solid i zabrać Flame Key. Możesz dołączyć NPC do drużyny, jeśli nie masz dostatecznej wprawy w rzucaniu czaru Melt Solid. Można poprosić boginię Heisinde (poprzez jej wyobrażenie na słupie, E od fontanny) o podniesienie tej cechy +15 P w zamian za czyjeś życie (działa tylko wtedy, gdy złożyło się datek przynajmniej 100 D w jej świątyni). Weź Amulet (red), Ring (green), oraz Dragon Slayer ze skrzyni (komnata SM). Zejdź schodami do świątyni bezimiennego (EM). Aby dojść do schodów trzeba przejść przez iluzoryczną ścianę (EM komnaty SE, N od schodów z teleportem). Teleportu przed schodami NS nie można wyłączyć.

TEMPLE OF THE ONE WITHOUT NAME

Regał (NE) trzeba przeszukiwać tak długo, aż znajdzie się Bronze Key. Otwórz pękniętą ścianę (NW), weź Otter Pelt z łóżka (SE) w dormitorium S (WM). Przejdź korytarzem z pułapkami i przez iluzoryczną ścianę do głównej sali. Otwórz Bronze Key pękniętą ścianę (EM głównej sali). Idź w kierunku S, otwórz drzwi, zabij szkielet, zabierz Amulet Part. Idź w kierunku N, zabij szkielet, weź Amulet Part - otwiera to ścianę (E). Idź tam, zabij szkielet, weź Amulet Part, otwiera się ściana (S). Idź tam, zabij szkielet, weź Amulet Part, otwiera to ścianę (W). Idź w kierunku (S), pękniętą ścianę otwórz za pomocą czterech Amulet Part. Trzeba to zrobić szybko, po upływie 1/2 h czasu gry części amuletu znikają. Żeby je odzyskać, trzeba ponownie zabijać odpowiednie szkielety. Zejdź schodami (SSE) na dolny poziom świątyni. Zamek (E od schodów) otwórz kombinacją 1325. W tej części świątyni jest dużo iluzorycznych ścian (na automapie zaznaczone są w trochę inny sposób). Pentagramy narysowane na podłodze są połączonymi ze sobą teleportami. Na pytanie o imię odpowiedz - Arkandor (słup w SEE części świątyni). Otwiera się ściana (S). Idź tam, wyjmij ze słupa Helmet i Dragon Claw, postacie o niskim współczynniku odwagi mogą próbować uciec, najlepiej uspokoić je czarem. Zabij smoka (najłatwiej czarem Ignifaxus na najwyższym dostępnym poziomie). Do drużyny dołącza Ingramosh (nie trzeba go leczyć, później zrobią to lepiej elfy). Przez nowo otwarte przejście (N od smoka) wejdź w korytarz i idź nim do końca. Wejdź po schodach i... to by było na tyle. Do zobaczenia w Realms of Arkania 3 - Shadow over Riva.

Ebenezum Milczący

SPYCRAFT (PC CD-ROM)

Podczas rozmów zawsze wyczerpuj wszystkie możliwe tematy. Za każdym razem, kiedy w prawym dolnym rogu pojawi się ikona z punktem mrugającym na czerwono albo mrugający napis RECEIVE, włącz Intelink (Comlink) i przejrzyj

nowe wiadomości, które do Ciebie przyszły. Mimo że w Spycraft nie ginie się łatwo, nagrywaj systematycznie stan gry. Nie ma żadnego systemu auto-save i gdy komputer się „zawiesi" będziesz musiał wszystko zaczynać od początku.

1. Waszyngton

Uruchom Comlink i przeczytaj otrzymaną wiadomość. Gdy wyłączysz PDA, znajdziesz się w Langley, w kwaterze głównej CIA. Kliknij na „Farm" i wejdź do pokoju Milkovsky'ego. Spójrz na zdjęcie stojące za biurkiem. Po chwili zjawi się właściciel pokoju i będziesz mógł z nim porozmawiać. Wycofaj się i włącz „Image analysis". Poczekaj chwilkę, a gdy dostaniesz zlecenie, przyjrzyj się zdjęciu satelitarnemu. Maksymalnie przybliż i wyostrz obraz. Zamelduj numer tablicy rejestracyjnej (2GGX368). Następnie popatrz na drugie zdjęcie i zamelduj, że znajduje się na nim 6 czołgów. Wyjdź i pójdź do „Zone". Czeka Cię trening z pistoletem. W pierwszej misji musisz dojść do punktu przy górnej krawędzi mapy, w drugiej - do radiostacji, wziąć ją i cofnąć się.

Sprawdź nowe wiadomości. Udaj się do Langley i wejdź do biura Sterlinga. Następnie idź do swojego biura i włącz KAT. Skieruj kamerę na mównicę, włącz maksymalne zbliżenie. Następnie poprowadź linię strzału i skieruj kamerę na okno, wskazane przez tę linię. Włącz „Mix & Match" i stwórz portret człowieka w oknie. Włącz wyszukiwanie w bazie danych CIA, by znaleźć podejrzanego. Jest nim T.J. „Harmonica" Philips. Zamelduj o swoim odkryciu. Uruchom teraz program do identyfikacji broni. Przejrzyj prezentowane modele. Pistolet, z którego dokonano zabójstwa, to Pulse Electric Gun, pocisk - Needle pack projectile (paskudna broń). Zamelduj o dokonanej identyfikacji narzędzia zbrodni. Idź ponownie do Sterlinga i kolejny raz wysłuchaj jego tyrad. W swoim biurze włącz „Security model" i zerknij na rozkład zajęć doktora Cohena. Przejrzyj jego dossier, potem kliknij na dniu 24 (3 ikony). Uruchom „Mix & Match" i zidentyfikuj podejrzanego (jest nim Allen Wayne). Wyślij raport do przełożonych.

Po przeczytaniu nowych wiadomości uruchom ponownie „Security model". Teraz obiektem Twojego zainteresowania są rozmowy, które prowadził doktorek. Obrabiając zapis dźwiękowy z dnia 2 wyłowisz nazwisko kobiety wmieszanej w kradzież broni (Ying Chungwang), a z rozmowy z dnia 22 aktualne miejsce jej pobytu (Rockland, Washington D.C.). Złóż meldunek. Odwiedź teraz sekretne miejsce spotkań agentów CIA - znajdziesz tam Williama Colby'ego. Wróć do biura i zbierz rzeczy leżące na Twoim biurku. Wskanuj notatkę Ying, włącz komputer i uruchom program Cypher. Z menu wybierz po kolei Beale, A-B i Beowulf. Po zdekodowaniu notatki złóż meldunek. Uruchom teraz program PhotoDoc. Musisz stworzyć zdjęcie Grendela w więzieniu. Użyj środkowej tureckiej gazety, środkowej paczki Cameli oraz głowy w lewym dolnym rogu. Wklej trzy elementy na odpowiednie miejsca (gazeta po lewej, papierosy po prawej) - musisz je odpowiednio wyskalować. Teraz wydrukuj zdjęcie. Jeżeli wynik Twojej pracy będzie zadowalający, dowiesz się o tym. Jeżeli zdjęcie będzie złe, musisz spróbować jeszcze raz. Jedź do Moskwy.

2. Moskwa

Idź do „Station", a później do „Lobby". Porozmawiaj z Maxine, wejdź do pokoju przesłuchań i pogadaj z Ying. Wybieraj następujące odpowiedzi (licząc od góry): 2, 2, 2, 1, 2, 1, 1, 2, 1, 1, 1. Przeczytaj otrzymane wiadomości i przejrzyj dane na temat organizacji Procat w archiwach CIA. Idź do biura, zapytaj Foster o SVR, Birdsonga oraz Gromchevskiego. Potem idź do biura Pearsona i zanotuj otrzymany numer telefonu (233 48 19). Zadzwoń pod ten numer. Pojedź do Yasevna i porozmawiaj z Yurijem. Teraz udaj się do mieszkania Birdsonga. Wypytaj go (nie naciskając za bardzo) o sprawę zabójstwa. Wróć do biura Pearsona i weź żółty papier z biurka. Zajrzyj do szafki z aktami (na lewo od biurka) i przeczytaj teczkę podpisaną „Nukes". Weź dyskietkę. Włącz komputer i użyj dyskietki przywiezionej z Waszyngtonu. Zgraj książkę „Rabid Hound". Teraz skorzystaj z nowo znalezionej dyskietki, odszukaj wiadomość „Re: Gog and Magog", obejrzyj nagłówek i włącz program Cypher. Wybierz Beale, Other i Rabid Hound. Zdekoduj wiadomość, przeczytaj pocztę, która do Ciebie przyjdzie. Powinieneś dostać informację od Colby'ego. Uzyskasz dostęp do pokojów Holta i Seatona. Poleć do Waszyngtonu i zbadaj pokoje, po czym zamelduj Colby'emu, że zdrajca znajduje się w drużynie Eagle Shield. Jedź do Moskwy i idź do Vilnius. Wróć do biura i zajrzyj do akt Procat - interesuje Cię nazwisko John Blake. Jego numer telefonu to 011 441 715 550 909. Rozmów się z Blake'em i pojedź do Londynu.

3. Londyn

Spotkaj się z Blake'em, porozmawiaj z nim. Gdy wyjdzie, zerknij na laptopa i książki. Weź notatkę o Procat. Wróć do Moskwy i idź do biura Pearsona. Przeczytaj zdobyte akta (zwróć uwagę na Onyx, Kneecapsa i Harmonicę). Sprawdź dane na temat Onyxa w archiwach CIA, obejrzyj wszystkie ksywki w sekcji Ticket Data. Dowiesz się paru rzeczy, między innymi, że zatrzymał się w Berlinie. Zamelduj o tym. Dostaniesz notatkę informującą o zniknięciu Birdsonga. Włącz Sound Analysis i wytnij z rozmowy wszystkie obce dźwięki (klaksony itp.) Dowiesz się, że jest w Nowosybirsku u Suvorowa. Gdy Fosters zapyta, jak zmusić Birdsonga do współpracy, odpowiedz, że należy zaproponować mu dom w Montanie. Pojedź do mieszkania Birdsonga. Otwórz drzwi wytrychem i obejrzyj pokój. Obróć się w lewo. Kiedy wejdzie Lange i zacznie się mądrzyć, użyj opcji Shoot. Idź w stronę alejki za domem (Alley). Dostaniesz od dziewczyny akta Yurija. Przeczytaj je i wróć do biura. Yurij zadzwoni do Ciebie. Pojedź do Yasevna - dostaniesz akta Onyxa. Wróć do biura, dostań się do archiwum Onyxa i wejdź pod CEFT. Obejrzyj banknoty, zwróć uwagę na numery seryjne oraz miejsce i czas ich zaobserwowania. Porównaj to z bazą danych o biletach lotniczych. Onyx jest w Niemczech (w Heidelbergu, w hotelu Schlumpthen). Jedź tam.

4. Heidelberg

Porozmawiaj z Onyxem, postrasz go mówiąc o Indian Government i Jammu. Po pogadance powiedz, że chcesz się rozejrzeć, obróć się w lewo, otwórz szafę, weź kajdanki i zakuj Onyxa. Pojedź do Scharfenstahl. Wybierz Shoot, idź do środka mapy, zabij Grendela, przejrzyj materiały i wróć. Przejrzyj pocztę. Leć do Moskwy i wejdź do biura. Przeczytaj maila od Fosters. Weź z biurka kamerę i chip, użyj go w komputerze. Zatrzymaj taśmę, kiedy usłyszysz strzał - blask oświetli twarz porywacza Birdsonga. W aktach CIA namierz plik 201. Powinieneś znaleźć adres Leningradsky Prospekt 19. Zamelduj, że porywaczem jest Kneecaps i podaj miejsce jego pobytu. Przeczytaj odpowiedź i pojedź do Kneecapa. Kliknij na GPS. Gdy będziesz już dowodził grupą uderzeniową, wyślij ludzi na drugie piętro. Przejdź przez dwa pokoje i odbij Birdsonga. Wróć do biura i zgraj książkę „Croak!" za pomocą tego samego oprogramowania co przedtem. Gdy dostaniesz zaszyfrowaną wiadomość odkoduj ją, ustawiając Beale, Other, Croak! w programie Cypher. Otrzymasz informacje o Maxwellu i Raven. Następne miejsce, które Cię interesuje, to Tunisia, Chopper. Wejdź i zastrzel wszystkich na mapie. Idź na środek i rzuć broń. Gdy Blake będzie miał kłopoty, natychmiast podnieś broń i wpakuj mu kulę w łeb. Weź jego laptopa i wsiadaj. Wyjmij z torby laptopa i włącz. Skorzystaj z Intelinku. Kiedy wskaźnik pokaże 30%, stuknij w Cancel, odłącz laptopa i wyrzuć. Sprawdź nowe wiadomości, odkoduj przekazy, spróbuj wyekspediować nie wysłany do tej pory meldunek i wyłącz PDA. Na Placu Czerwonym włącz detektor częstotliwości i przejdź w lewy górny róg mapy. Wyłącz PDA. Gdy zobaczysz operatora kamery w brązowej kurtce, zastrzel go. Sprawdź nowe wiadomości, jedź do Crimea, Dacha. Gdy Warhurst wejdzie, rzuć broń i porozmawiaj z nim o drużynie. Powiedz „This is why you hacked my PDA". Gdy uwaga Warhursta zostanie odwrócona, podnieś broń i zastrzel go. Następnie zastrzel Yurija.

Frogger



TOP GUN - cz. 4 (PC CD-ROM)

To już ostatni odcinek „przygód samolotów" (ufffl). Pierwszy raz w historii polskich pism komputerowych autor tak dokładnie „rozpracował" i opisał symulator. Congratulations! - don Pedro.

LIBIA - strefa śmierci

Misja 1

Pierwszy patrol na Morzu Śródziemnym. Czeka Cię nocna walka z myśliwcami drugiego rzutu. Wariant uzbrojenia: #2. Razem z Tobą leci Casper. Najpierw pojawią się trzy MiG-i 21, między Wami a „Andropowem", ale nie stanowią one problemu dla Phoenixów (odpal 3 i ewentualnie uzupełnij Sparrowem). Gdy je zestrzelicie, po chwili przyplącze się samotny Jak-38, ale będzie w odległości 15 mil i powinien dostać Phoenixa. Na szóstej Caspera pojawi się kolejny Jak-38 i zestrzeli go. Ty rozwalisz Jaka, ale pamiętaj: pierwszy Sidewinder prawie na pewno go nie zniszczy. Odpal więc dwa. Po kilku minutach z Kennedy'ego wystartuje pomoc - Raven i Jetset. Jetset zostanie zestrzelony przez „niewiadomokogo", za to w eterze pojawi się głos Nomada. Należy przypuszczać, że to ON skroił Jetseta. Nomad pożegna Cię słowami „Sleep well, cowboy". Na lotniskowcu zdecydują, że dość już strat jak na jedną noc. Wracaj na pokład.

Misja 2

Twoim zadaniem jest osłona operacji ratunkowej, po wydarzeniach z poprzedniego lotu. Wariant uzbrojenia: #2. Po wystartowaniu zobaczysz



na radarze dwa rosyjskie MiG-i 29, lecące w stronę „Andropowa". Będą go eskortować. Niedługo po tym, na Twojej drugiej pojawią się dwa libijskie Jaki-38 w odległości 22 mil. Rozwal je rakietami Phoenix. Po jednej na każdego Jaka. Po walce Twój lotniskowiec rozpocznie „pogawędkę" z rosyjskim krążownikiem. Dowiesz się, że Jaki prawdopodobnie startują z libijskiego statku, 140 km na południowy zachód od „Andropowa". Podążaj zgodnie z kierunkiem zaznaczonym na HUD. Nagle radar pokaże Ci dwa Jaki-38, około 10 mil od Ciebie, na Twojej dwunastej. Odpal jednego Phoenixa i zawróć robiąc półpętlę. Dopalacz! Uciekaj, gdyż Jaki zestrzelą Cię rakietami. Gdy oddalisz się od nich na co najmniej 25 mil, zawróć i poczęstuj bliższego Phoenixem. Prawdopodobnie trafi, ale nie zniszczy celu. Odpal Sparrowa i wykończ Jaka. Możliwe, że w tym czasie drugi bandyta dojdzie na odległość strzału. Stoi przed Tobą zachęcająca perspektywa wymanewrowania czterech rakiet na podczerwień. Polegaj na manewrze, flary traktuj pomocniczo. Potem rozwal Jaka Sidewinderami (potrzeba dwóch) lub działkiem. Udaj się na poszukiwanie statku. OSZCZĘDZAJ PALIWO, inaczej zabraknie Ci na powrót. Gdy znajdziesz statek i Merlin stwierdzi, że pokład jest pusty, wracaj w kierunku lotniskowca. Pojawi się samotny MiG 29 z dwoma pociskami powietrze-woda. Kieruje się w stronę Andropowa. Dopadnij drania i z odległości mniejszej niż 18 mil poślij mu ostatniego Sparrowa. To go nie wykończy, więc ścigaj go dalej, jeśli masz jeszcze paliwo. Albo go dopadniesz, albo on dopadnie rosyjskiego krążownika (jeśli MiG-i go nie obronią). Potem wracaj na Kennedy'ego.

Misja 3

Rozpoznanie. Twoim zadaniem jest wykonanie zdjęć, a nie strzelanie! Będziesz eskortowany przez Raven i Stingera. Wariant uzbrojenia: #4. Najpierw pojawią się dwa MiG-i 23, które Raven powinna załatwić Phoenixami. Później czekają na Ciebie dwie wyrzutnie rakiet SA-3, czyli dwanaście pocisków. Spokojnie manewruj i używaj niewielu chaffów, chyba że rakieta jest naprawdę blisko (poniżej 2 mil). Potem przelot nad lotniskiem - piąty stopień dopalacza i pułap 3000. W tym czasie na scenę powinny wejść cztery Mi-24 Hind, startujące z innego lotniska. Raven i Stinger zestrzelą je bez problemów. Teraz kurs na lotniskowiec. Czeka Cię jeszcze obejrzenie wywiadu Amandy z Nomadem, pracującym teraz dla Kadafiego.

Misja 4

Kolejna walka. Tym razem będziesz eskortował 4 A-6, które mają zaatakować dwa cele. Lecisz Ty, Stinger, Raven i Wolfman. Wariant uzbrojenia: #2. Bliższego celu bronią 4 Jaki-38. Gdy przekroczysz linię brzegową, pozostań o 2-4 mile za innymi Tomcatami. Jaki pojawią się na Twojej dwunastej w odległości 12 mil. Do jednego wystrzel Sparrowa. Gdy dotrze do celu (Jak powinien spaść), odpal jednego Sidewindera do najbliszego Jaka. Ten też zostanie zniszczony. Pozostałe dwa MUSISZ rozwalić za pomocą działka. Wydatnie pomaga tu obecność innych Tomcatów i koszmarna zwrotność Jaków. Nie pozwól im ostrzelać Cię rakietami. Gdy Jaki już spadną, polecisz zgodnie z namiarami nawigacyjnymi. Kiedy dokonasz zwrotu w kierunku drugiego celu (w stronę którego skierował się na początku Stinger) poderwą się w powietrze 4 MiG-i 29. Przydziel każdemu jednego Phoenixa. Część na pewno chybi. Do najbliższego odpal Sparrowa. Przy takim ataku co najwyżej dwa MiG-i mają szansę ocaleć. Szybko powinniście je zestrzelić. Licz się z możliwością zestrzelenia co najmniej jednego Tomcata. W czasie walki z MiG-ami Intrudery zbombardują cel.

Misja 5

Misja eskortowa. Tym razem 4 Hornety będą bombardować cel niedaleko Trypolisu. Tu już zaczyna się robić ciepło. Wariant uzbrojenia: #2. Gdy przekroczycie brzeg, pojawią się dwa klucze myśliwców. Dwa MiG-i 23 na dwunastej i dwa MiG-i 21 na dziesiątej. Wystrzel dwa Phoenixy do MiG-ów 21. To powinno wystarczyć. Teraz skup się na MiG-ach 23. Poślij jednego Phoenixa, zmień cel i do drugiego MiG-a odpal Sparrowa, gdy znajdzie się w zasięgu jego działania. Prawdopodobnie oba przeżyją atak. Pozwól Stingerowi włączyć się do walki. Nie odpalaj już żadnych pocisków. Doprowadź do walki manewrowej i strzelaj tylko z działka. Hornety zrównają cel z ziemią. Gdy będziesz wracał na pokład, pojawi się ostatnia niespodzianka. Trzy MiG-i 29. Poślij jednemu prezent od firmy Hughes (jest ona producentem AIM-54). Wybierz drugiego i odpal Sparrowa. W tym czasie Stinger powinien zacząć strzelać. Kiedy grupa MiG-ów rozproszy się, wystrzel do najbliższego oba Sidewindery. Reszta zależy od Twoich umiejętności strzeleckich. Jeśli wygrałeś, wracaj na pokład.

Misja 6

Lecisz na rozpoznanie, eskortowany przez Raven. Wariant uzbrojenia: #4. Po starcie wszystko odbywa się zgodnie z planem. Wchodzisz na kurs itd. Koło lotniskowca kręci się Blackhawk, poszukujący okrętu podwodnego. W pewnym momencie następuje zmiana planu. Misja zostaje przerwana, gdyż pojawił się wróg zagrażający bezpośrednio Kennedy'emu. Dwa MiG-i 27 z rakietami powietrze-woda w eskorcie jednego Su-27. Twoim zadaniem jest nie dopuścić do wystrzelenia rakiet przez MiG-i. Raven ma cztery Phoenixy, więc pozwól jej działać. Jeżeli nie wykończy od razu któregoś wroga, a ten znajdzie się w zasięgu Twoich Sparrowów, wystrzel jeden (w razie niepowodzenia strzelaj z działka). Rakiety jeszcze się przydadzą. Po walce nie oddalaj się od Raven. W tym czasie Blackhawk znajdzie o.p. i z Kennedy'ego wystartuje Viking, który ma za zadanie zatopić go. Potem pojawią się cztery Mirage 2000. Poczęstuj najbliższego Sparrowem. Libijskie myśliwce powinny się rozdzielić, po dwa na Ciebie i Raven. Są uzbrojone w cztery Atole każdy. Do następnego wroga odpal (z maksymalnego zasięgu) Sidewindera. W razie czego załatw go działkiem w ataku czołowym (nie oszczędzaj amunicji) i rzuć się na ratunek Raven. Musisz być szybki, gdyż znajduje się ona w niezłych opałach. Nawet kiedy ją zestrzelą, masz szansę zaliczyć misję, jeśli katapultuje się. Po zniszczeniu wszystkich Mirage wracaj na pokład.

Misja 7

Rozpoznanie. Wariant uzbrojenia: #4. Po starcie, wbrew radom z briefingu stopniowo się wznoś. Brzeg przekrocz na 10000 stóp. Na radarze pojawią się dwa Jaki-38, uzbrojone w dwa Atole i dwa Archery każdy. Nie próbuj z nimi walczyć. Na lotnisku-celu stoją dwa MiG-i 29, które niedługo wystartują (mają po dwa Archery i dwa Alamo). Więc z czterema rakietami to sobie możesz. Pozwól Jakom zbliżyć się na 30 mil i zawróć w kierunku lotniskowca. Utrzymuj taką odległość. Musisz nad nim przelecieć na wysokości około 1000 stóp. Libijczycy będą podążać na Twoim pułapie. Około 15-20 mil za lotniskowcem zacznij krążyć tak, żeby między Jakami a Tobą był lotniskowiec z eskortującym go krążownikiem. Zarówno „Yorktown" (krążownik klasy Ticonderoga), jak i lotniskowiec są uzbrojone w rakiety woda-powietrze, Sea Sparrow i zestrzelą oba Jaki. Za Jakami lecą dwa MiG-i 29. Gdy zaczną strzelać pociskami Alamo, wiej na pełne morze, aby wyjść poza ich zasięg. Nie strać chaffów - będą potrzebne na SAM-y. Co najmniej jeden z MiG-ów zostanie zestrzelony przez okręty, a drugim (jeśli ocaleje) zajmij się sam. Cały czas uważaj na paliwo i dopalacza używaj tylko w czasie ucieczki. Gdy samoloty wroga znikną, poleć nad cel. Bronią go TRZY wyrzutnie rakiet SA-3 i potężne zgrupowanie ZSU-23-4. Jak tylko wyrzutnie SAM-ów Cię namierzą i zaczną strzelać, nie zbliżaj się do celu. Odpowiednimi manewrami pozbądź się SAM-ów (poczekaj chwilę, gdy przestaną startować nowe - upewnij się, że wyrzutnie odpaliły już wszystko, co miały) i na dopalaczu rusz nad cel. Pamiętaj, poniżej 4500 stóp na pewno zdejmie Cię artyleria, a powyżej 5000 nie zrobisz dobrych zdjęć. Mnie potrafili zestrzelić nawet powyżej 8000 stóp. Jest to chyba najtrudniejsza misja w całej grze. Leć najszybciej, jak się da, ale po prostej, idealnie w kierunku waypointu. Potem wyleć ze „strefy śmierci", zatocz szerokie koło i pruj na lotniskowiec.

Misja 8

Po udanym rozpoznaniu (poprzednia misja) z pokładu Kennedy'ego przeprowadzony zostanie atak na lotnisko. Ty, Stinger, Raven i Doctor lecicie jako eskorta czterech Hornetów. Wariant uzbrojenia: #2. Gdy przekroczycie linię brzegu, na lewo od celu pojawi się grupa czterech MiG-ów 27. Dostaną Phoenixami. Zwróć uwagę, aby odpalić swoje rakiety do samolotów, które nie są celami innych Tomcatów - nie będą manewrować. Możesz odpalić maksymalnie trzy (a lepiej dwa) pociski AIM-54. Jeśli jakiś MiG ocaleje, zostaw go innym. Rakiety przydadzą Ci się później. Kiedy będziesz blisko lotniska pojawią się 2 MiG-i 29 i 2 Su-27. Będą startować kolejno. Powinieneś znajdować się najbliżej lotniska, ze wszystkich Tomcatów, i pierwszemu poślij Phoenixa - to mu wystarczy. Po chwili wystartuje drugi MiG. Jeśli zdążysz, odpal Sparrowa (powinien przeżyć, wtedy wal Sidewinderem). Niestety, dostaniesz się (prawdopodobnie) pod ostrzał rakiet SA-3, a lotniska bronią trzy wyrzutnie. Jeśli uda Ci się ocalić skórę, czekają jeszcze dwa Su-27, które wystartowały, gdy byłeś zajęty SAM-ami. Mają na ogonach Tomcaty, ale mogą Cię jeszcze skroić. Uważaj na nie. Gdy i one zostaną unieszkodliwione, na pasie pojawią się cztery dodatkowe MiG-i 29! Jeśli jednak wszystko zgrało się dobrze w czasie, w tym momencie Hornety zbombardują lotnisko, niszcząc artylerię i MiG-i.

Misja 9

Na lotniskowiec przyleci Amanda Moore. Zaprezentuje Ci, Mavericku, taśmę z nagranymi rozmowami z ostatniego lotu Twojego ojca. Z taśmy wynika, że Nomad uszkodził jego samolot („Stupid move, cowboy") i zabił go, gdy ten się katapultował. Pamiętaj, to wojna, a nie prywatna vendetta, czeka Cię kolejna misja eskortowa. Tym razem 4 B-52. Lecisz

Ty, Raven, Stinger i Turtle. Wariant uzbrojenia: #2. Najpierw pojawią się 4 MiG-i 25, uzbrojone w rakiety Alamo i Archery. Inne Tomcaty zaczną odpalać Phoenixy, ale Ty się wstrzymaj. Gdy będzie wiadomo, w które MiG-i nie zostały wycelowane pociski, odpal do nich najwyżej trzy Phoenixy. Wróć do bombowców i wlecz się z nimi w kierunku celu. Baza jest broniona przez 2 MiG-i 29 i 2 Su-27. Będą startować po kolei. Pierwszemu poślij Phoenixa. Do drugiego MiG-a wystrzel Sparrowa - powinien go wykończyć. Gdy tylko wystartuje pierwszy Suchoj, wystrzel Sidewindera (albo dwa). Jeśli zbliżysz się do bazy na mniej niż 5 mil, zawróć, bo możesz dostać od Szyłek. Ostatni Su-27 nie jest problemem dla czterech Kocurów. Mission is over!

Misja 10

W tej misji Kennedy znów zaatakuje bazę Nomada. Cztery F/A-18 uzbrojone w bomby czekają na eskortę. Będziesz lecieć jako skrzydłowy Hondo. Biorą też udział Raven i Stinger. Wariant uzbrojenia: #2. Najpierw, na prawo od celu, pojawi się klucz czterech MiG-ów 21. NIE STRZELAJ! Zignoruj je. Inne Tomcaty załatwią je Phoenixami. Gdy będziecie już dolatywać do bazy, jeden z Tomcatów zostanie namierzony przez wyrzutnię SAM-ów. Jeśli to Stinger, prawie na pewno zostanie zestrzelony. Jeśli ktoś inny, powinien przeżyć atak. Potem wystartują cztery MiG-i 29. Możesz wystrzelić Phoenixa, Sparrowa i ewentualnie 2 Sidewindery. Potem walcz tylko działkiem. Uważaj na artylerię przeciwlotniczą! Kiedy dacie sobie radę z MiG-ami, lotniskowiec powiadomi o nie zidentyfikowanych Tomcatach zbliżających się z północnego wschodu. Czterech „bandytów" to nie przelewki. Każdy Tomcat przeżyje trafienie jedną rakietą, wobec czego wyślij pierwszemu dwa Phoenixy, a drugiemu Phoenixa i Sparrowa. Potem (jeśli jeszcze masz) odpal AIM-9 i walcz działkiem. Przy takim sposobie użytkowania rakiet nie przewiduję problemów. Jeśli jednak większość rakiet wystrzelasz do MiG-ów, nieprzyjacielskie Tomcaty wykończą Was wszystkich - mają po cztery Sparrowy i Sidewindery.

Misja 11

Dotarłeś pomyślnie do ostatniej misji. Stoi przed Tobą prawie niewykonalne zadanie. Jesteś sam. Operator Kennedy'ego mówi, że udzielą Ci wsparcia, jak tylko będzie to możliwe, ale nie licz na to. Nikt nie wystartuje z pokładu lotniskowca. Tylko Ty, Merlin... i Nomad. Najlepszy wariant uzbrojenia: #2. Sytuacja jest taka: do lotniskowca zbliżają się trzy Su-27 z rakietami Exocet. Zestrzel je Phoenixami. Następne 3 Su-27 i jeden MiG 29 (Nomad) lecą w kierunku „Jurija Andropowa", pilnowanego przez dwa rosyjskie MiG-i 29. Po zestrzeleniu samolotów Suchoj atakujących Kennedy'ego, rusz na ratunek krążownikowi. Dwa rosyjskie myśliwce zostaną zniszczone, a „Andropow" zatopiony. Przeżyje Nomad i co najmniej jeden Su-27. Rozwal ich. Nie dopuść do walki manewrowej z Nomadem - zestrzeli Cię. To Ty musisz zestrzelić go działkiem w ataku czołowym, inaczej dołączysz do ojca. Jeśli Ci się jednak uda, WYGRAŁEŚ. Teraz Kadafi dostał nauczkę. Jedyne co pozostaje, to obejrzeć „extro" gry - przelot Mavericka nad lotniskowcem.

col. Zgred Killer

DISKEDITOR DREAM TEAM DDT

Dziś w rubryce oprócz zwyczajowych poprawek, dwa interesujące teksty - o uruchamianiu gier wymagających 8 MB pamięci na komputerach słabszych oraz o ciekawych możliwościach Game Wizarda.

...VOX DEI

Nadeszły już pierwsze odpowiedzi na przedstawione w numerze lipcowym pytania. Wynika z nich niezbicie, iż Wasze gusta są różnorodne. Niektórzy chcą więcej poprawek do nowości, inni do gier starszych. Część woli więcej pobieżnych „rozgryzek", reszta kompleksowe rozgrzebanie gry. Jedynie na pytanie drugie praktycznie jednogłośnie (z jednym wyjątkiem) odpowiedzieliście „TAK". Wobec tego od dzisiejszego numeru co jakiś czas w naszej rubryce pojawiać się będą krótkie informacje, jak rozgrzebać jakąś konkretną grę (aby można się było uczyć na przykładach). Dzisiaj startujemy i bierzemy „na ruszt" grę Quake. W momencie, kiedy to czytacie, w obiegu jest już pewnie mnóstwo kodów do tej długo oczekiwanej gry, jednak przecież nie o to chodzi. Wybrałem ją z innych względów, o których mowa w odpowiedniej części naszej rubryki. Zapraszam do niej nie tylko początkujących.

DZIADKU, JAK GRZEBAĆ W...

Zgodnie z wynikami referendum, inaugurujemy nową część naszej rubryki, która właściwie miała już swoją nieoficjalną premierę w Gamblerze 6/95, lecz dzisiaj wchodzi do repertuaru DDT jako (mam nadzieję) w miarę regularny dodatek. Oczywiście, jeżeli chcecie to zmienić - piszcie! Gdy liczba przeciwników „zieleniny" przekroczy liczbę zwolenników (a zapewniam - jest ich bardzo dużo), zlikwidujemy tę część Diskeditor Dream Team. Zaczynamy od gry Quake (wersja shareware 0.91), która, jako wyczekiwana przez miliony graczy na świecie, powinna być łatwo dostępna. Savegame'y, co jest raczej rzadko spotykane, są plikami tekstowymi (pliki **Sx.SAV** z podkatalogu **ID1**). SG tego typu można spotkać m.in. w grach Alien Odyssey, Battles In Time oraz we wszelkiego rodzaju sofcie pod Windows, tak więc umiejętność ich przerabiania powinna być przydatna.

Do zmieniania plików tekstowych wystarczy zwykły edytor tekstowy z Norton Commandera bądź DOS Navigatora, do porównywania - dosowy FC. Jeżeli mamy jakieś gotowe save'y w podkatalogu ID1, kasujemy je lub przenosimy do innego katalogu - po co mają nam przeszkadzać. Tak przygotowani odpalamy Quake'a. Uwaga! Warto stworzyć sobie jakiś plik .BAT o w miarę krótkiej nazwie, służący tylko do uruchamiania gry (np. ja nazywam go zawsze **-.BAT**). Ponieważ zazwyczaj wgrywamy grę, w której grzebiemy co najmniej kilkanaście razy, taki plik może nam zaoszczędzić życia (i klawiatury).

Rozpoczynamy nową grę w holu startowym. Cóż w tym momencie można zmienić? Oczywiście, możemy wystrzelić np. jeden nabój i porównać pliki. Tak więc najpierw zapisujemy SG na pierwszej pozycji, oddajemy strzał, a potem nagrywamy stan gry na drugiej pozycji. Wychodzimy do DOS i widzimy dwa nowe pliki w podkatalogu ID1 - są to S0.SAV i S1.SAV. Aby porównać te dwa pliki, wpisujemy **FC S0.SAV S1.SAV /N > TMP**. Parametr **/N** informuje program, żeby pokazywał nam numery różniących się linijek (jest to bardzo przydatne), natomiast **> TMP** spowoduje, że wyniki porównania zamiast na ekran, zostaną zapisane do pliku TMP. Nazwa tego pliku nie ma oczywiście żadnego znaczenia.

Bierzemy pod lupę nowo powstały plik. Widzimy w nim różniące się fragmenty SG. Ponieważ liczba nabojów wynosiła początkowo 25, szukamy tej liczby. Po kilku próbach znajdziemy dwie dużo mówiące linijki:

w pliku S0.SAV:	w pliku S1.SAV:
„currentammo" „25.000000"	„currentammo" „24.000000"
„ammo_shells" „25.000000"	„ammo_shells" „24.000000"

Najlepiej wypróbować obie wartości. Kopiujemy więc plik S0.SAV w jakieś bezpieczne miejsce (ja tworzę w tym celu podkatalog ORIG), aby w wypadku „skopania się" gierki ze zmienionym SG można było wrócić do stanu początkowego. Najpierw spróbujemy zmienić wartość parametru „currentammo" na np. 99. Zamiast go szukać możemy skorzystać z numeru linijki, podanego nam przez FC. Gdy wgramy grę widzimy, że ukazała się żądana liczba, lecz po wystrzeleniu przez nas jednego naboju zmniejsza się z powrotem do 24. Nie tędy droga. Tym razem zmieniamy parametr „ammo_shells" na 99. Pełen sukces! Okazuje się, że wartość „currentammo" to liczba, która jest wyświetlana na ekranie, natomiast „ammo_shells" - liczba naboi do shotguna. Przeglądając plik widzimy, że praktycznie wszystkie parametry są opisane w jasny (dla znającego angielski) sposób i nie powinno być problemów z odkryciem, który do czego służy. Na przykład „health" to zdrowie, „ammo_rockets" - liczba rakiet, „mapname" - nazwa mapki. Jeżeli nie możemy zlokalizować żądanej nazwy, postępujemy w ww. sposób (nagrywanie i porównywanie). Eksperymentując można dojść do wielce ciekawych wyników.

Możemy też zauważyć, że w SG poszczególne partie podobnych do siebie parametrów oddzielone są nawiasami klamrowymi. Taka jedna paczka to opis jednego obiektu. Jego nazwa zawarta jest w zmiennej „classname". Przykładowo - „player" to nasz gracz, „door" - drzwi, a „monster_dog" oznacza psa-zabójcę. Wnikając głębiej zauważamy, iż obiekty żywe, tzn. obce jednostki, mają parametr „health" oraz niekiedy „ammo_XXX". Oznacza to, że im również możemy zmieniać ilość energii bądź zapasy amunicji.

Niestety, dodanie nowych typów broni lub kluczy to już „wyższa szkoła jazdy" i brakuje tutaj miejsca (nawet w tym miesiącu!), aby ten proces dokładnie wytłumaczyć. Bardziej zaawansowanym mogę tylko podpowiedzieć, że informacje o orężu zawarte są w zmiennej o nazwie „items" (209. linijka) na poszczególnych bitach (bit zapalony - strzelba jest, bit zgaszony - nie ma).



Życzę powodzenia przy zmienianiu SG i zachęcam do samodzielnych eksperymentów (np. zmiany położenia bohatera).

Marcin Wichary

KÓŁKO WETERANÓW

1942 PACIFIC AIR WAR (PC)

Plik: **PILOTS.DAT**

Wszystkie poniższe zmiany dotyczą kariery pilota (pilot career) po stronie amerykańskiej.

Przyjmujemy, że pierwsza litera imienia pilota, którego dane chcemy zmienić, ma offset równy 0.

offset:

+28h status:

01h	ACT		
02h	RET		
04h	MIA		

+2Ah punkty (2 bajty)

+2Eh stopień:

00h	AP1	05h	LT.
01h	CHF.AP	06h	LT. CMDR.
02h	W.O.	07h	CMDR.
03h	ESN.	08h	2ND PO
04h	LT. J.G.	09h	1ST PO

+30h liczba odbytych misji

Informacja o liczbie zestrzelenych przez gracza samolotów (kills):

+3Eh Zero
+3Fh Kate
+40h Val
+41h Betty
+42h Mavis

Dane o trafieniach statków (ship hits):

+44h	transport	+47h	cruiser
+45h	destroyer	+48h	battleship
+46h	l. cruiser	+49h	carrier

Base Hits:

+4Ah	Fuel Dump	+4Fh	BLDG I Tent
+4Bh	Fuel Truck	+50h	Hangar
+4Ch	Plane	+51h	Tower
+4Dh	Truck	+52h	Bunker
+4Eh	AAA Gun		

Liczba zdobytych odznaczeń:

+54h Air Medal
+55h D.F.C
+56h Navy Cross
+57h Medal of Honor
+59h rodzaj samolotu, którym latamy (plane):

03h	F4F
04h	F6F
05h	F4U
06h	SBD
07h	SB2
08h	TBD
09h	TBF

Aby zmienić rodzaj samolotu, musimy zmodyfikować numer misji (+5Bh). Niestety, trudno zgrać rodzaj misji z odpowiednim samolotem, dlatego lepiej zmieniać rodzaj misji, a gra sama dobierze typ samolotu.

Przemysław Chumański (Bydgoszcz)

ALIEN ODYSSEY DEMO (PC)

Save'y (**GAME0?.SCT** w podkatalogu **SAVEGAME**) to zwykłe pliki tekstowe. W trzeciej linijce (zaczynającej się od PSAPH) ósma liczba to energia podzielona przez 2. Możemy tam wpisać najwyżej 50, wyższe wartości i tak zostaną obcięte.

Zbigniew Zapieralski (Kraków)

CAESAR 2 (PC)

Pieniądze zapisane są w plikach **.SAV** pod offsetem 329ECh na czterech bajtach. Możemy wpisać maksymalnie FF FF FF 7Fh.

Georgios Furkiotis (Szczecin)

CHAMPIONSHIP MANAGER 2 (PC)

Wczytujemy plik PLDATAx.SVG (x zawiera się w zakresie 1...8) do edytora dyskowego. Szukamy nazwiska gracza, którego dane chcemy zmieniać. Należy upewnić się, czy to ten, sprawdzając jego imię (nazwiska mogą się powtarzać).

Przyjmujemy, że OSTATNIA litera nazwiska gracza ma offset +00h. A dalej mamy offsety:

18h	dzień urodzin (od 1 do 31)
19h	miesiąc urodzin (od 1 do 12)
1Ah	rocznik
47h	płaca (2 bajty; podane w tysiącach)
4Fh	dzień wygaśnięcia kontraktu (od 1 do 31)
50h	miesiąc wygaśnięcia kontraktu (od 1 do 12)
51h	rok wygaśnięcia kontraktu
7Fh	AVAILABILITY (00h...05h; 00h - UNKNOWN; 01h - LISTED; 05h - UNAVAILABLE)
A6h	PHYSICAL CONDITION (wpisujemy 100)
CEh	AGGRESSION (wpisujemy 20)
CFh	ABILITY (ukryty atrybut; wpisujemy 20)
D0h	BIG OCCASION (jw.)
D1h	CHARACTER (jw.)
D2h	CONSISTENCY (jw.)
D3h	CREATIVITY (wpisujemy 20)
D4h	DETERMINATION (wpisujemy 20)
D5h	DIRTYNESS (ukryty atrybut; im niższy, tym lepiej - min. 01h)
D6h	DRIBBLING (wpisujemy 20)
D7h	FLAIR (wpisujemy 20)
D8h	HEADING (wpisujemy 20)
D9h	INFLUENCE (wpisujemy 20)
DAh	INJURY PRONENESS (im niższy, tym lepiej - min. 01h)
DBh	INTELLIGENCE (wpisujemy 20)
DCh	MARKING (wpisujemy 20)
DDh	OFF THE BALL (wpisujemy 20)
DEh	PACE (wpisujemy 20)
DFh	PASSING (wpisujemy 20)
E0h	POSITIONING (wpisujemy 20)
E1h	SET PIECES (wpisujemy 20)
E2h	SHOOTING (wpisujemy 20)
E3h	STAMINA (wpisujemy 20)
E4h	STRENGTH (wpisujemy 20)
E5h	TACKLING (wpisujemy 20)
E6h	TECHNIQUE (wpisujemy 20)

Uwaga! Nie korzystaj z tej poprawki, dopóki nie będziesz do tego naprawdę zmuszony. Zabierze Ci to całą przyjemność grania. [Być może nie tak od razu, ale rzeczywiście, warto grzebać z umiarem, nie tylko w tej grze. No, chyba że robi się to dla przyjemności... - MW]

Kristoff (tubylec)

DUKE NUKEM 3D (PC) [testowane na pełnej wersji 1.3D]

1. W grze na wielu graczy (przez kabel, modem lub sieć) mamy do wyboru dodatkowe plansze. Niestety, grając w pojedynkę nie można ich uruchomić (nawet kodami). Jest na to sposób. Plik **DUKE3D.GRP** jest jak gdyby osobnym katalogiem, gdyż zawiera mnóstwo innych plików (z odgłosami, grafiką itp.). Ich nazwy umieszczone są na początku zbioru. Przeglądając go możemy trafić na nazwy typu ExLx.MAP, które oznaczają kolejne epizody i poziomy. Widzimy np. E1L7.MAP, tzn. siódmy poziom pierwszego epizodu, na którym nie można grać solo. Co robimy? Po prostu zamieniamy istniejącą nazwę E1M7.MAP na E1M1.MAP i vice versa. Później rozpoczynamy grę na pierwszym epizodzie i już możemy mącić na nowym poziomie. Oczywiście, niektóre tak uzyskane plansze są zaprojektowane specjalnie do gry wieloosobowej (nie mają wyjścia itp.), jednak na innych można się nieźle bawić.

2. Jeżeli niechcący ustawimy sobie (jeżeli rodzice ustawią nam) hasło, znajduje się ono w pliku **DUKE3D.CFG** po słowie Environment =... Wystarczy zmienić je na inne lub skasować całą linijkę.

3. W plikach **GAME.CON** oraz **USER.CON** znajdują się praktycznie wszystkie elementy związane w jakiś sposób z przebiegiem gry (moc broni, zachowanie się przeciwnika itp.). Przestudiowanie obu zbiorów może być ciekawym przeżyciem, ja natomiast polecam Waszej uwadze dwa pierwsze parametry z pliku USER.CON. Są to: CAMERASDESTRUCTABLE - określa, czy można niszczyć kamery (ma sens chyba tylko w grze na kilku graczy), oraz FREEEZERHURTOWNER - mówi, czy „zamrażaczem" można potraktować samego siebie.

Marcin Wichary

PS Wiecie, że Duke Nukem miał się kiedyś nazywać Duke Nukum? Błeeee...

HIGH SEAS TRADER (AMIGA)

Gotówka znajduje się w dwóch offsetach: 9749h i 9A7Bh w dowolnym pliku **XXX.SAV**. Wystarczy w te miejsca wpisać FF FF FFh i już jesteś Panem Mórz. [Chciałbym tylko zauważyć, iż gotówka to nie wszystko. Zaawansowane statki można kupować tylko po osiągnięciu odpowiedniego statusu i pieniądze w tym wypadku nie mają znaczenia. Może i na to znajdzie się jakaś rada? - don Pedro]

Jan Czaja, „Johan von Batke" (Siemianowice Śląskie)

JAGGED ALLIANCE (PC)

Część 2: Zabawa w genetyka (cz. 1 w numerze 3/96)
Plik: **QUICK.SAV**

offset znaczenie
17Bh twarz najemnika (00h...3Fh)
17Ch kolejność (00h - pierwszy, 07h - ostatni). Tutaj lepiej się nie bawić, gdyż można zdrowo namieszać.
17Dh kolory:

	kamizelka w spoczynku	kamizelka w użyciu	włosy	skóra
00h	czarna	zielona	czarne	jasna
01h	zielona	biała	czarne	jasna
02h	zielona	biała	brązowe	jasna
03h	zielona	biała	żółta	jasna
04h	zielona	biała	rude	jasna
05h	zielona	biała	siwe	jasna
06h	zielona	biała	(brak)	jasna
07h,08h	zielona	biała	brązowe	ciemna
09h	zielona	biała	czarne	ciemna
0Ah	biała	czerwona	brązowe	jasna
0Bh	biała	czerwona	żółte	jasna
0Ch	biała	czerwona	rude	jasna
0Dh	biała	czerwona	siwe	jasna
0Eh	biała	czerwona	białe	jasna
0Fh,10h	biała	niebieska	brązowe	ciemna
11h,12h	czerwona	żółta	brązowe	jasna
13h	czerwona	radiant	żółte	jasna
14h	czerwona	czarna	rude	jasna
15h	czerwona	czarna	siwe	jasna
16h	czerwona	czarna	czarne	ciemna
17h	niebieska	„kaszka"	czarne	ciemna
18h	niebieska	czarna	czarne	ciemna
19h	żółta	czarna	czarne	ciemna

Gdy uaktywnimy najemnika, przy niektórych kolorach kamizelek jego skóra i włosy mogą zmienić barwę.

17Eh sylwetka najemnika:

00h	gruby	05h	niski
01h	brak	06h	średnia
02h	bardzo gruby	07h	średni
03h	wysoka	08h	szeroki
04h	niska	09h	wysoki

Podano offsety dla pierwszego najemnika. Aby otrzymać dane drugiego (i kolejnych), trzeba do podanych offsetów dodać 200h (dla drugiego: 37Bh, dla trzeciego 57Bh itd).

Georgios Furkiotis (Szczecin)

JAMMIT (PC)

Najpierw musisz (koniecznie!) zrobić kopię bezpieczeństwa, aby przez mieszanie nie spartaczyć gierki. W pliku J.EXE znajdź offsety 4A7Fh...4A80h, wpisz 30 75h i już masz 30 tys. gotówki. Nie wpisuj większej wartości niż 30 75h, ponieważ „przebijesz" licznik. Można także zmniejszyć stan kasy naszemu przeciwnikowi - dane znajdują się pod offsetami 4A45h...4A46h. Gdy wpiszesz 64h, komputer będzie miał tylko 100 dolców. Aha, jeszcze jedna ważna sprawa! Gdy założysz sie z przeciwnikiem o 300 dolców i wygrasz pojedynek, to zamiast 300 - otrzymasz dodatkowo 10000 zielonych!

Krzysztof Zawisło, „Rodzyn" (Gliwice)

MAD TV (PC)

Gra Mad TV - może trochę stara, ale jara {[Kto by nie chciał zostać drugim byłym Walendziakiem? - MW] A kto by chciał zostać aktualnym Miazkiem? - don Pedro} i ma ciekawy układ save'ów.

Najpierw należy „zasave'ować" grę w sejfie w swoim pokoju w prawej górnej szufladzie. W pliku **SOURCE1.RSC** od offsetu A06FEh można wpisać 000000h - daje zero kredytu.

Jeśli komuś mało, to pod offset A05B9h może wpisać FFFFFF7Fh - daje 2 mld z hakiem. Po wyczerpaniu się pieniędzy zrobić save w tym samym miejscu w sejfie, ale tym razem pieniądze są pod offsetem A989Eh, czyli 37605 bajtów dalej. Za każdym razem po „zasave'owaniu" forsa będzie dalej o plus 1 bajt, czyli:

1. save - offset A05B9h,
2. save - offset A989Eh, czyli 37605 bajtów dalej od ostatniego,
3. save - offset B2B81h, czyli 37606 bajtów dalej od ostatniego,
4. save - offset BBE68h, czyli 37607 bajtów dalej od ostatniego itd.

Paweł Popielarski (Sopot)

PYROTECHNICA (PC)

Dobieramy się do plików **0**, **1**, **2**... z podkatalogu **SAVED**.

Od offsetów 02h do 1Ch mamy tekst, który pojawi się w tabelce przy wybieraniu save'a w grze. Możemy tam wpisać, co chcemy - nie zmieni to niczego. Możemy zmienić natomiast offsety:

2Ah nr poziomu, na którym gramy (00h, 02h, 04h ... 10h, 12h) lub łącznika między poziomami (01h, 03h, 05h ... 0Fh, 11h)
2Fh liczba żyć (powyżej dziesięciu przestają mieścić się na ekranie)
31h punkty (4 bajty; maks. FF FF FF FFh)
35h FFh wpisane w ten bajt oznacza, że będziemy latać ESCAPE POD

Marcin Wichary

PS Jeżeli gra nie będzie pokazywała wszystkich save'ów, wystarczy zmienić pierwszy bajt w pliku **COUNTER** na liczbę SG zmniejszoną o 1.

ROLLIN (PC)

Przerabiamy save **ROL*.SAV**.

Plansze:	18h (maks. 8)		
Gracze:	19h (00h: jeden gracz; 01h: dwóch graczy - opcja TEAM)		
Życia:	10h	pierwszy gracz (maks. FFh)	
	17h	drugi gracz (maks. FFh)	
Punkty:	0Ah...0Ch	pierwszy gracz (maks. 10FFFFh)	
	11h...13h	drugi gracz (maks. 10FFFFh)	

Georgios Furkiotis (Szczecin)

SILENT HUNTER (PC)

Grzebiemy w pliku **ROSTERx.SAV** z podkatalogu **SAVE**.

offsety:
C1h liczba wykonanych patroli (4 bajty; maks. 999)
C9h łączny tonaż zatopionych statków (4 bajty; maks. 9999999)
101h liczba „listów gratulacyjnych" (4 bajty, lecz powyżej ośmiu nie wygląda to zbyt ładnie)

Liczby pod podanymi niżej offsetami to informacje o zdobytych odznaczeniach. Wpisanie 00h to brak medalu, 01h - jego obecność, natomiast 02h to dodatkowa złota gwiazdka na wstążce.

E9h	Bronze Star
EDh	Silver Star
F1h	Navy Cross
F5h	Dist Service Medal
F9h	Medal of Honor
FDh	Asiatic Pacific Campaign

Roman Walecki (Wałbrzych)

STRIFE (PC)

Gra tworzy SG w katalogach **STRFSAVx.SSG**, w zależności od wybranego bohatera. Jego imię znajduje się w pliku NAME, natomiast my grzebiemy w pliku o nazwie 2.

Energia zapisana jest pod offsetem 39h. Nie warto wpisywać liczb większych od 100 (64h), gdyż w przypadku zmniejszenia się tej wartości o sto komputer i tak uśmierci naszego bohatera.

Aby mieć daną broń, wystarczy wpisać pod podany offset 01h:

2A1h	Crossbow	2B1h	Flamethrower
2A5h	Pulse Rifle	2B5h	Blaster
2A9h	Missile Launcher	2B9h	Sigil
2ADh	Grenade Launcher		

Dane dotyczące amunicji:

Rodzaj:		Ilość:	Maks. ilość:
Bullets		2C9h	2E5h
Bolts			
	Electric	2CDh	2E9h
	Poison	2D1h	2EDh
Cells		2D5h	2F1h
Missiles		2D9h	2F5h
Grenades			
	Explosives	2DDh	2F9h
	Phosphor	2E1h	2FDh

Najlepiej wpisać 999, czyli 3E7h.

Dane o obiektach są zapisywane w dość skomplikowany sposób (osobno wygląd, osobno znaczenie przedmiotu), tak więc ograniczę się tylko do ewentualnego zwiekszenia ich liczby.

Informacje o inwentarzu rozpoczynają się od offsetu 6Dh i obejmują 32 obiekty. Dane każdego przedmiotu zajmują 12 bajtów. Jeżeli 5. i 6. bajt mają wartości odpowiednio 58h i 01h, dana rzecz nie istnieje. W przeciwnym wypadku w dziesiątym bajcie zawarta jest liczba obiektów tego samego typu.

Georgios Furkiotis (Szczecin)

X-WING CD (PC)

Aby dokonać tej poprawki należy zrzucić gierkę z płytki na „twardziela" (katalog TALK można sobie darować - dla zmniejszenia objętości). Zmieniamy plik **BFLIGHT.OVL**.

Nieskończone rakiety/torpedy:
Od offsetu 133E5h wpisać: 90 90 90 90h

Wzmocnienie tarcz:
Od podanych niżej offsetów wpisać: 98 3A 98 3A 04 00 34 08h
X-Wing: 2D492h A-Wing: 2D652h
Y-Wing: 2D572h B-Wing: 2E372h
Obniżenie prędkości myśliwców Imperium:
Od podanych offsetów wpisać: 19 00 0Ah

TIE Fighter:	2D73Ch	TIE Advanced:	2E29Ch
TIE Interceptor:	2D81Ch	Assault Gunboat:	2D9DCh
TIE Advanced:	2E29Ch		

Jest tylko jeden mały problem: X-Wing CD nie ruszy z twardego dysku, chyba że:
1. Wpiszemy w DOS **SUBST A: C:\XWINGCD** (ścieżka, gdzie jest skopiowany X-Wing).
2. Załadujemy emulator CD-ROM np. CDEMU2 - **CDEMU2 A**:
3. Teraz możemy uruchomić X-Winga przez **XWINGCD.BAT**.

Piotr Pilinko (Oleśnica)

4 MB RAM a nowe gierki

Na odpalenie „ośmiomegowych" gier na komputerze z 4MB pamięci są dwa sposoby.
SPOSÓB PIERWSZY
Windows 95 i jego świetny system zarządzania pamięcią wirtualną, który potrafi zdziałać naprawdę cuda. Lista niektórych gier, które można odpalić z Win95:
Assault Rigs - bez dźwięku jest OK.
Bermuda Syndrome - chodzi tak, jak na ósemce.
Crusader: No Remorse - całkiem płynnie na S3 SVGA 1MB, poniżej da się grać TYLKO bez dźwięku.
Dark Forces - minimalna różnica między 4 a 8 MB!
Destruction Derby - tak samo jak ARigs (ten sam engine).
Duke Nukem 3D - na DX2/66 chodzi cool w VGA bez dźwięku. Z efektami cosik dogrywa - można to znieść tylko przy ich najniższej jakości.
Magic Carpet 2 - całkiem płynnie na S3 w SVGA, a na Tridencie w VGA.
NBA Jam (+ **College Slam**) - BARDZO wolno.
Star Crusader - wolno, ale chodzi.
Terminator: Future Shock - ekstremalnie spowalnia i trzeba kombinować z konfiguracją.
Warcraft 2 - z dźwiękiem bardzo spowalnia.

SPOSÓB DRUGI
Specjalny plik .BAT, czyli pamięć wirtualna pod DOS. Efektywny w większości wypadków tylko z wyłączonym dźwiękiem. Działają m.in.:
Actua Soccer - płynnie w VGA, można eksperymentować z SVGA.
FIFA Soccer '96 - płynnie, minimalne spowolnienia.
FX Fighter - z teksturami i z dźwiękiem mamy zero spowolnień - cool!
Mortal Kombat 3 - demo [czyli pełna wersja pewnie też - MW].
Thunderhawk 2 - nie da się grać, ale odpalić można.
Wing Commander 3 - demo.
Poza tym chodzi 50% gier wymienionych wyżej oraz dużo więcej, ale pozapominałem tytuły.
Oto ww. plik (należy nadać mu dowolną nazwę i rozszerzenie .BAT, w miejsce XXX wpisz nazwę pliku, którym normalnie uruchamiasz grę):

```
set OLDGVM=%DOS4GVM%
set OLD16M=%DOS16M%
set DOS4GVM=swapname#c:\dos4gvm.swp virtualsize#8192
set DOS16M=^0x40
call XXX %1 %2 %3 %4 %5 %6 %7 %8
set DOS4GVM=%OLDGVM%
set OLDGVM=
set DOS16M=%OLD16M%
set OLD16M=
```

Michał Frydryszak (Szczecin)

Od redakcji: Zdanie dotyczące Windows 95 stanowi prywatny pogląd autora i nie pokrywa się z (raczej odmiennymi) odczuciami redakcji Gamblera.

Czarodziej w akcji (cz. 2)

W **X-Wing** można sobie włączyć nieśmiertelność (w menu pod klawiszem Esc), lecz komputer nie zaliczy nam wtedy żadnej misji. Przeciętny Game Wizardowiec (mówiąc po prostu: żółtodziób) nie potrafi nic z tym fantem zrobić i wpadnie w kompleksy nie wiedząc, iż jego narzędzie może mu pomóc.

Otóż X-Wing zapisuje w jednym bajcie stan przycisku nieśmiertelności (wyłączona - 0, włączona - 1) [jest to zresztą dość powszechnie spotykana w grach prawidłowość - MW]. Wystarczy odszukać ten bajt i zaraz po rozpoczęciu misji zamrozić wartość 1 (zawsze wypadały mi dwa adresy i chodziło o ten drugi). Od tej pory nie można w ogóle odwoływać się do opcji, ani zmieniać detali (nie ma róży bez kolców).

Można także zmieniać moc tarcz, dając im większą moc statku (chodzi o trzy kolorowe paski przełączane klawiszami F9 i F10). Postępujemy następująco: gdy nie ma paska, szukamy zera, gdy jest 1/4 - jedynki, gdy jest połowa - dwójki, 3/4 - trójki, gdy pasek jest cały - czwórki. Po znalezieniu bajtu można wpisać tam wartość nawet większą niż 4. Ten trik ma wiele skutków ubocznych, lecz podałem go jako klasyczny przykład.

W niektórych grach można dorobić sobie nieśmiertelność przez WYŁĄCZENIE sekwencji śmierci. Np. w **Electro Body**, gdy Twój bohater żyje - szukaj jedynki, a w momencie, kiedy wybucha - zera (jak nic nie znajdziesz, szukaj odwrotnie). Potem zamroź odpowiednią wartość i... nie jesteś wcale nieśmiertelny, za to wytrzymujesz trzy kolizje (a to zawsze coś). W **Fury of the Furries** da się „udostępnić sobie" wszystkie futrzaki. Gdy możemy wybrać jakiegoś futrzaka - szukamy 1, a gdy nie jest dostępny - 0. Gdy już znajdziemy adres, zamrażamy go na 1 i jest super. Nie jestem pewien, czy są ludzie, którzy czegoś podobnego dokonali (nie odzywają się), lecz takie wiadomości przydadzą się żółtodziobom, którzy nie zdają sobie sprawy z możliwości posiadanego przez nich narzędzia.

Piotr Mazur, „Logray" (Zduńska Wola)

LUDZIE LISTY PISZĄ

OGROMNE przeprosiny należą się z mojej strony **Piotrowi Pilinko** z Oleśnicy, który dawno temu (w grudniu) przysłał do DDT trzy bardzo interesujące programy (działające pod Windows). Ponieważ wtedy moje okna były *out of order* (delikatnie mówiąc), przegrałem dzieła Piotra do specjalnego katalogu, no i zapomniałem o nich. Jedno z nich służy do automatycznego obliczania współrzędnych sektora pośredniego przy korzystaniu z „robaczych dziur" (we Frontierze, *of course*). Pozostałe, uzupełniające się dwa programy, mogą pomóc przy grzebaniu w SG mniej doświadczonym „grabarzom". Oświadczam wszem i wobec, że są to NAJLEPSZE programy własnego autorstwa ze wszystkich, jakie kiedykolwiek dotarły do DDT. Gratulacje (i oczywiście nagroda)!!! Druga nagroda idzie do **Piotra Mazura** ze Zduńskiej Woli za „wymęczenie" Game Wizarda. Czekamy na więcej!

Marcin „Damn, you're ugly" Wichary



KONKURSY, KONKURSY

Oto rozstrzygnięcie konkursu z numeru 7/96.
1. Według twórczości J.R.R. Tolkiena powstały m.in.: Riders of Rohan, Lord of the Rings, Bastion, War in the Middle Earth (i inne, wszystkie tytuły podane przez Was sprawdzałem).
2. Kamienne przedmioty uaktywniające teleporty pojawiają się w cyklu Eye of the Beholder.
3. Fałszywy tytuł to Knights of Camelot.
4. Akcja gry Pool of Radiance toczy się w świecie Forgotten Realms.
5. Gra, w której program, po śmierci bohatera, kasuje wszystkie save'y - to Dungeon Hack.
6. Bohaterowie zakochują się w pewnej pannie (i nie chcą jej zwrócić ojcu) w grze Ishar.

Czas na kolejne wysiłki szarych komórek (nie mylić z szarą magią). Znowu postaram się o proste pytania, bo lato nie służy myśleniu. W końcu wakacje, prawda?

Pytania za 1 punkt:
1. Pierwsza misja kończy się w mieście Krondor. O jaką grę chodzi?
2. Gdzie spotykamy rasę kenderów?
3. Ile części gry Magic Candle ukazało się do tej pory?

Pytania za 2 punkty:
4. Gdzie mieszka Megadragon?
5. Akcja tej gry zaczyna się w ogromnym lesie pełnym grobów (i duchów). Jak brzmi jej tytuł?
6. W jakiej grze spotykamy mrocznego elfa, noszącego imię Drizzt do'Urden?

W tym konkursie nagrodą jest gra Dungeon Master ufundowana przez IPS Computer Group (Warszawa, ul. Okrężna 3, tel. 642 27 66) oraz Dungeon Master 2 z firmy CD Projekt (Warszawa, ul. Indyjska 25, tel. 25 07 03).

Odpowiedź na pytanie specjalne z nr. 6/96 Gamblera (przypominam treść: Według jakiego systemu RPG i czyjego autorstwa ma powstać gra komputerowa, której akcja toczyć się będzie w XVII-wiecznej Polsce?) brzmi: system Dzikie Pola został wymyślony i opracowany przez Jacka Komudę, Marcina Baryłkę i Macieja Jurewicza. Nagrodę otrzymuje **Marcin Bulski**, a jest nią książkowe wydanie systemu Dzikie Pola, ufundowane przez Wydawnictwo MAG (00-657 Warszawa, pl. Konstytucji 5/10, tel. 41 60 42, 41 21 75).

LISTY, LISTY

Bądź pozdrowiony st. magu (a kiedyś było arcymagu, czyżby degradacja?) sztabowy Gildii, Erectusie Magnificusie. Ślę Ci błogosławieństwo Magów Rady, a także życzenia, aby bogowie Ci sprzyjali w ciągu następnych 690 lat oraz aby siły Chaosu oraz duch lorda Xeena Gildii się nie czepiały. [Teraz następują rozwiązania problemów dotyczących Stonekeep - don Pedro].

1. W moim przekonaniu, jeżeli do rozwiązania publikowane są mapy, to powinny (bez względu na to, czy jest tam cokolwiek, czy nie) być całkowiecie kompletne. Tłumaczenie typu „nie miałem cierpliwości staczać kolejnych walk z żywiołakami", to moim zdaniem żadne tłumaczenie. Mogę zrozumieć, jeżeli w opisie nie przedstawia się alternatywnych możliwości skończenia gry, ale braki to braki. Wiem, że to nie jest do końca normalne, ale ja spać nie mogę po nocach, jak nie sprawdzę wszystkich możliwości.

2. Tłumaczenie feeding grounds jako żerowisko jest dla mnie oczywiste (Stanisławski, wydanie XI, strona 297).

3. W Świątyni jest ukryta komnata, w której znajduje się przejście do Pałacu Cieni. Wejście do tej komnaty jest w ścianie W, 2 pola S od włóczni zagradzających drogę do Feeding Grounds. W Pałacu Cieni jest też ukryta komnata, wejście do niej znajduje się w ścianie E, 2 pola NE od Wieży.

Niech Ingerimm Cię prowadzi.

Jedyny Prawdziwy Mistrz Magii, Pan Zamku, Władca, Powiernik Kamienia Salamandry, Mag Rady

Ebenezum Milczący

W zasadzie zgadzam się z Twoim zdaniem dotyczącym dokładności opisów. Ale najważniejsze jest chyba, aby rozwiązanie umożliwiało graczowi przejście gry do końca. A czy pokazuje wszystkie możliwości, to już inna bajka (choć bajka miła). A fakt podpisywania się przez czas jakiś (dwa numery?) jako mag, a nie arcymag, wynika z mojej powszechnie znanej arcyskromności.

Witaj,

Piszę w sprawie bardzo ważnej, a mianowicie, czy jest możliwość założenia na łamach Gamblera kącika MUDZIARZA, który to kącik, jak sama nazwa wskazuje, zajmowałby się MUD-ami. Mam w tym doświadczenie, sam piszę kilka MUD-ów, w tym jeden od zera. Zresztą, zawsze można pogadać i poprosić kumpli.

Bruno

W Gamblerze (6/96) pojawił się artykuł dotyczący MUD-ów, ale wiemy, że poruszyliśmy tylko wierzchołek góry lodowej. W redakcji pasjonatem MUD-ów jest Naczelny, reszta osób wie tylko, że rzecz taka istnieje i cieszy się powodzeniem (rzecz, nie reszta osób). Jeżeli będzie jakiś odzew (listy, propozycje tematów itp), to z pewnością problem jest wart kontynuacji. Ale wszystko zależy od Was (i od Was też, Towarzyszu).

Witaj o Wszechmocny Erectusie,

piszę do Ciebie Ja (Asia). W czerwcowym numerze Gildia jest obszerniejsza, ale to i tak za mało. Porównaj miejsce zajmowane przez Club Simulator i Gildię. To jest NIESPRAWIEDLIWE! Wyzwij don Pedra (czy kogoś odpowiedzialnego za zniewagę Gildii) na pojedynek i wymuś na nim, wiesz co - Magia dozwolona, a nawet zalecana. Tyle w sprawach wymiarowo-objętościowych. Konkursy... Pytania (niektóre) są bardzo trudne i trzeba albo mieć szczęście, albo przeszukiwać wszelkie dostępne czasopisma, aby znaleźć odpowiedź. Za to niektóre są łatwe, a nawet za łatwe. Powinieneś postarać się wyrównać poziom trudności. Nie wiem, czy kogoś to zainteresuje, ale napiszę trochę o stosunku moim (jako przedstawicielki płci pięknej) do komputerowego RPG. Co lubię? Gry w stylu Realms of Arkania czy Betrayal at Krondor, gdzie jest dużo przedmiotów, ziół itp. Wędruję najchętniej po otwartej przestrzeni, nie przepadam za lochami (wyjątek - Ultima Underworld 2) lub po miastach. Uwielbiam sklepiki. Nie lubię walk w czasie rzeczywistym, wolę podział na tury. Wtedy jest czas na spokojne przemyślenie sytuacji, zastanowienie się, zastosowanie strategii. A nie tylko bezmyślne klikanie myszą. Jestem bardzo ciekawa, czy istnieje gra, w której bohater (bohaterowie) jedzie na koniu. We wszystkich grach zawsze idzie pieszo. Dlaczego nikt nie wpadł na pomysł ulżenia bohaterowi? Ostatnio myślałam, że fajnie byłoby założyć home page Gildii w WWW. Mogłyby znaleźć się tam linki do MUD-ów, porady dla graczy itp. Wtedy objętość Gildii nie byłaby ograniczona humorami don Pedra.

Asia

Don Pedro jest przeklętym pomiotem istot Chaosu [No, to mamy ostatni odcinek Gildii - don Pedro] i jako taki zasługuje na najstraszniejszą karę. Niestety, dysponuje dość silnymi czarami protekcyjnymi, których przełamanie (wedle moich obliczeń) zajmie mi jeszcze trzydzieści do czterdziestu lat. Co do upodobań w role-playing, to moje są bardzo podobne. Przestrzeń, sklepy, mnóstwo artefaktów, koniecznie grupa, a nie pojedynczy bohater i koniecznie walka, odbywająca się przy podziale na tury. Polecam Ci (i wszystkim Czytelnikom Gildii) grę Yendorian Tales (opis w numerze 8/96), która jest po prostu wspaniała, jeżeli tylko przyzwyczaimy się do nieco archaicznej grafiki (zapowiadana kontynuacja). W najbliższym czasie powinny się pojawić: Return to Krondor (scenariusz pisze Raymond Feist) oraz Betrayal at Antara (nie Ankara, jak zapowiadano wcześniej), które mają nawiązywać do Betrayal at Krondor. Od dawna mówiło się o grze Seventh Sword of Mendor, ale mam niejasne przeczucia, iż prace nad nią zostały wstrzymane, bo nie słyszałem o niej od półtora roku (a było już playable demo). Głucho też o Might&Magic 6, na razie tylko możemy się spodziewać Heroes of M&M 2 (news w numerze 8/96). Opóźniany od wielu miesięcy Albion ukaże się lada moment (jest już wersja niemiecka). Na jesieni chyba zobaczymy też Shadows over Riva, czyli trzecią część cyklu Realms of Arkania. Ale chyba z największym niepokojem czekam na Lands of Lore 2, gdyż pierwsza część była jedną z moich ulubionych gier (mimo walk w czasie rzeczywistym). No, dobrze. Następna sprawa, czyli problem bohatera i jego konia (hm, hm). Jedyna gra, w której używano koni (tzn. jedyna, którą w tej chwili sobie przypominam) to Darklands. Tyle że tam wierzchowiec pozwalał po prostu na szybsze poruszanie się po mapie, natomiast ani nie pomagał w niesieniu ekwipunku, ani tym bardziej w walce. Czekam na grę, w której bohaterowie będą mogli walczyć konno (a bitewne rumaki były szkolone do gryzienia przeciwnika). Home page Gildii w WWW to pomysł, nad którym naprawdę warto się poważnie zastanowić. Why not? Co do pytań konkursowych, patrz: MÓJ POMYSŁ.

Witaj arcymagu Magnificusie, mistrzu sztuki białej, czarnej, szarej, i fioletowej w żółte kropeczki.

Mam małe pytanko. Grałem sobie ostatnio w bardzo fajną RPG o tytule Knights of Xentar. Wszystko było dobrze, dopóki nie porównałem widoku na ekranie z tym, co pokazują niektóre gazety. Moja gra jest ocenzurowana! Błagam, powiedz, co mam zrobić, aby zobaczyć te panienki, jak je grafik stworzył? Czy mógłbyś podać tytuły gier w tym stylu (RPG + manga)? Litości!!! Jeżeli tego nie zrobisz, będę musiał pojechać do głównej siedziby Megatechu i tam za pomocą zakrwawionego narzędzia (co miesiąc używam go do zdobycia pewnego pisemka na G) wyciągnąć z programistów potrzebne mi informacje.

Benedykt, mag, złodziej i rycerz w jednej osobie, postrach potworów i teściowych, młot na dziewice, pierwszy rycerz Zakonu Braci Bimbrowników, absolwent Niewidocznego Uniwersytetu w Ankh-Morpork.

Ot, problem. Nie mam najmniejszego pojęcia, jak odpowiedzieć na Twoje pytania. Ale od czego są nasi Czytelnicy? Do roboty! Napiszcie do naszego miłośnika role-mangi (adres w Skrzynce Pocztowej) i oczywiście do mnie!

SKRZYNKA POCZTOWA

Marek Korecki, os. Na Stoku 26/29, 25-408 Kielce



MÓJ POMYSŁ

W Gamblerze 8/96 rozstrzygnął się konkurs na Grę Marzeń. A może by coś takiego, dotyczącego tylko RPG? Napiszcie o swoim rolplejowym ideale. Grze, która Waszym zdaniem zakasowałaby wszystkie istniejące do tej pory na rynku. Jakie są Waszym zdaniem najważniesze cechy dobrego RPG? I druga sprawa. Może zechcielibyście mi pomóc w układaniu pytań konkursowych? Przedstawcie swoje propozycje, a ja postaram się je wykorzystać. Oczywiście, przy pytaniu podawajcie również właściwą odpowiedź, bo nie jestem wszechwiedzący (choć wiem, iż to godne ubolewania). Tylko, błagam, nie przysyłajcie pytań typu: Jaki przedmiot znajduje się przy lewych drzwiach, na południe od wejścia na szósty poziom w grze Betrayal and Condom 69? Za aktywny udział w życiu Gildii będą nagrody (będą też i kary, jak powiedział cesarz Kaligula ogłaszając konkurs poetycki).

st. arcymag sztabowy, Erectus Magnificus

CLUB SIMULATOR

Wakacje i po wakacjach. Jedni do szkoły, inni na sesję poprawkową, a jeszcze inni mają dodatkowy miesiąc wolności. Potem definitywnie zaczyna się nauka. W związku z tym chciałbym zachęcić Was do spędzenia tych ostatnich szczęśliwych chwil z Klubem i symulatorami. Dwie wiadomości - dobra i zła. Dobra, że kończymy drugi i trzeci konkurs klubowy, zła , że przyszło bardzo mało odpowiedzi i w końcu dam sobie spokój z kombinowaniem i wymyślaniem pytań. Poza tym topnieje strumyk listów z tipami do Klubu. Sami wiecie, czym to grozi. Jeśli w krótkim czasie sytuacja się nie poprawi, Club Simulator skończy jak ś.p. Klub Cywilizacji. Chyba że nie chcecie pisać lub nie macie o czym, ale chcecie, żeby Klub istniał - tyle że mam go sam redagować, a Wy będziecie tylko czytać i korzystać z niego. Jeśli tak, to napiszcie o tym. Ale dosyć ględzenia, przejdźmy do „kąkretuf"!

Rozwiązania

Na dziesięć pytań z majowego Klubu przeszło kilkanaście odpowiedzi, bardzo mało, czyżby był za trudny? A oto prawidłowe odpowiedzi:

1. Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer.
2. Nacisnąć klawisz „K".
3. Po pierwsze - nie może on namierzać celów naziemnych, a tylko powietrzne, a po drugie - można nim naprowadzać tylko i wyłącznie rakiety R-73, a nie wszystkie, jak w grze.
4. Sprzęgło - błyskawiczny spadek ciągu do zera.
5. Lamborghini Countach, Pininfarina Mythos, Chevrolet Cerv III, Acura NSX, Dodge Stealth R/T Turbo. Wystarczyło podać cztery.
6. F-14 Tomcat, między innymi był na C-64 i PC. Można było latać treningowym T-2 i Tomcatem.
7. Broń, rakiety, bomby itp. Każda odpowiedź, wskazująca na taki profil sprzedaży, była uznawana za dobrą. Jednak najśmieszniejszą odpowiedź dał Krzysztof „Rat" Smolny - cytuję - „Przeczłapy do bulbulatorów".
8. F-15 Eagle.
9. Mechanikiem i jednym z pilotów dywizjonu Wildcats, leciał wtedy Tomcatem.
10. F-14, F-16, F-18, YF-22, YF-23 - wystarczyło podać trzy.

Ponieważ bezbłędnych odpowiedzi nie stwierdzono, główna nagroda (a było się o co bić - Fleet Defender, 1942 PAW i Wings Of Glory) przechodzi na kiedy indziej. Natomiast nagrodę, symulator ufundowany przez IPS Computer Group z Warszawy, otrzymuje **Aleksander Kłósek** z Poznania.

Na drugi konkurs, z czerwca, również przyszło kilkanaście odpowiedzi, pytam się WHY? To ja tu staję na uszach, wymyślam pytania, a tu brak czegoś, co się zwie sprzężenie zwrotne z czytelnikami. Co, może ja to dla siebie robię?! A teraz odpowiedzi:

1. Np. Falcon 3.0, MiG-29 DAOF 3.0, TFX.
2. Tomahawk, LHX, Gunship, Gunship 2000, Apache Longbow oraz ATAC. Tyle wystarczyło.
3. „Hunt for Red October" lub jak kto woli „Jagd auf Roter Oktober".
4. Das Boot.
5. FSX jest to protypowa wersja japońskiego myśliwca przyszłości, zbudowana na bazie znacznie udoskonalonego szkieletu F-16.

Tylko jedna osoba nadesłała wszystkie poprawne odpowiedzi. Nagrodę w postaci symulatora, ufundowaną również przez IPS Computer Group, otrzymuje **Hubert Twardowski** z Wyszkowa. Jesteś prorokiem!

Ogłoszenie

Sprzedam (lub zamienię na inny model) fotel z pasami bezpieczeństwa do Pentium Pro 300 MHz Turbo. Adres: kontaktowy, tel.: czerwony.

Pilot Nightman

Porady wujka Chucka

Ostatnim razem obiecałem, że kolejne rady dotyczyć będą Wings of Glory. Jak rzekłem, takoż czynię. Rozpocznę od stwierdzenia - na F-16 latają piloci, Popwith Camela pilotują prawdziwi mężczyźni. Bolesne i prawdziwe! Tak więc, aby utrzymać się w powietrzu i przejść cało karierę, bez straty jakiegokolwiek samolotu - zastosuj się do poniższych rad.

1. Nigdy nie pozostawaj w nurkowaniu zbyt długo, bo z oderwanymi skrzydłami będzie Ci raczej ciężko kontynuować lot.
2. Pamiętaj, że prawie wszystkie samoloty potrafią szybować. Gdy skończy się paliwo nie ląduj byle gdzie i nie daj się złapać, tylko spróbuj dolecieć do bazy.
3. Na szybszych samolotach uważaj na wolniejszych wrogów - czasami ustawiają się na linii Twojego strzału i czekają, aż ich lekkomyślnie wyprzedzisz, a potem... [Oblejesz się potem - Z.K.]
4. Unikaj jak ognia samolotu Spad SXIII - może lata szybko, ale zwroty na nim to męczarnia.
5. Na poczciwym Pubie też można dużo zdziałać. Ta maszyna ma dobre możliwości walki manewrowej, jednak jeden k. masz. nie zawsze wystarcza do pełnego sukcesu. W sytuacji, gdy jesteśmy blisko wroga, możemy dobić drania przez taranowanie - technika prosta: najmniej wrażliwymi i potrzebnymi do walki częściami naszego samolotu niszczymy śmigło bandycie, lub atakujemy samego pilota. Zwykle po starciu typu: nasze skrzydło - śmigło wroga, koleś z czarnym krzyżem na maszynie zaczyna obłędnie krzyczeć i gwałtownie tracić wysokość (...).

Pilot Nightman

Ciemna strona mocy

Colonel Hunter przysłał swoje rady dotyczące najnowszego, myślę, że można go tak nazwać, symulatora z linii „WC". Rzecz o Wing Commanderze 4.

„1. Lataj zawsze z Full Guns, mierz rozważnie używając I.T.T.S. (Inteligence Targeting and Tracking System), strzelaj krótkimi seriami o największej mocy.
2. Nie wchodź przeciwnikowi na ogon bez uprzedniego zsynchronizowania prędkości (klawisz Y). Kończy się to zazwyczaj nieprzyjemnym zarumienieniem kadłuba i złośliwym komentarzem atakowanego, typu „Just like I thought, a newbie!".
3. Jeśli przeciwnik wystrzeli w Ciebie zalokowaną rakietę, przygrzej dopalaczami i w regularnych odstępach czasu odpalaj wabiki - kłopot z głowy.
4. Jak już zdrowo oberwiesz, a teren jest czysty, zatrzymaj się i całą moc przerzuć do systemu naprawczego. Po minucie poważne uszkodzenia zostaną „załatane", ale pancerz nadal będzie uszkodzony. Teraz Shift+[i moc znów zostanie równomiernie rozdysponowana. Przeszedłem grę cztery razy, gram na poziomie HARD, latam dla Pogranicza i posłałem do diabła 140 konfederatów i Black Lance'owców, w tym około 20 asów, wliczając Seethera. I na koniec do Catherine Cutsson: jesteś po niewłaściwej stronie mocy. A co do Luke'a, to Mara Jade też była jego przeciwniczką, lecz zmiękła, czyż nie?"

Col. Hunter

Za fajerą

Z Car&Driver przesiadłem się na The Need For Speed i oto krótki raport. Ponieważ wygrałem turniej i jeździłem na bonusowym torze, kilka uwag. Podstawą jest ABS. Bez niego zapomnij o hamowaniu na zakrętach. Jazda z manualną skrzynią biegów jest bez sensu. Automat i

ENTER to ilustrowany, popularny, wysokonakładowy miesięcznik poświęcony technice mikrokomputerowej i jej zastosowaniom. Magazyn ENTER adresowany jest do użytkowników różnych komputerów, w szczególności: Atari ST, Commodore Amiga, IBM PC, Macintosh. Także osoby nie posiadające komputera, a zainteresowane tą techniką znajdą w miesięczniku wiele ciekawych materiałów. ENTER jest bogato ilustrowany i wydawany na wysokim poziomie edytorskim. Na szczególną uwagę zasługują trzy rubryki pisma:

★ RAPORT - w każdym numerze publikowany jest test porównawczy sprzętu lub oprogramowania (np. drukarki, 386-ki, skanery, arkusze kalkulacyjne) dający czytelnikowi wszechstronną wiedzę o oferowanych na rynku produktach;

★ LABORATORIUM - nieodłączną częściąpisma są testy sprzętu i oprogramowania publikowane w każdym numerze;

★ KONSYLIUM - rzecz w polskiej prasie komputerowej dotychczas nie spotykana, czyli porady w formie pytań czytelników i zwięzłych, precyzyjnych odpowiedzi ekspertów (kilka - kilkanaście pytań w jednym numerze).

★ Cena kioskowa: 3 zł (30.000 zł)

★ **W prenumeracie taniej: za 6 numerów - 17,50 zł (175.000 zł), za 12 numerów - 34 zł (340.000 zł).**

★ **Wysyłka pocztą gratis!**

PCkurier to informacyjny dwutygodnik (26 wydań rocznie) przeznaczony dla użytkowników komputerów osobistych. Składa się nań kilka bloków:

★ Notes, czyli zwięzłe notki o wydarzeniach, które miały miejsce, oraz takich, które dopiero nastąpią;

★ PCinfo, czyli krótkie informacje o sprzęcie, oprogramowaniu i rynku mikrokomputerowym;

★ PCmemo - rozbudowane informacje programów i sprzętu;

★ Rubryka Pro memoria, w której publikowane są w formie zestawień, tabel itp. funkcje programów, porównania różnych kart, dysków itd, słowem informacje, które nawet jeśli nie są w danym momencie potrzebne, to warto zachować;

★ Dla praktyków, czyli rubryka z różnymi sztuczkami i rozwiązaniami najróżniejszych problemów;

★ I wreszcie: Giełda, czyli setki drobnych (gratisowych) ogłoszeń - Kupię, Sprzedam, Zamienię, Dam pracę, Szukam pracy.

★ PCkurier ukazuje się od 1989 roku.

★ Cena kioskowa: 2,30 zł (23.000 zł).

★ **W prenumeracie taniej: za 26 numerów - 55 zł (550.000 zł), za 13 numerów - 29 zł (290.000 zł).**

★ **Wysyłka pocztą gratis!**

Magazyn **AMIGA** to ilustrowany miesięcznik przeznaczony dla użytkowników komputerów Commodore Amiga – zarówno dla tych początkujących, jak i dla zaawansowanych, zarówno dla interesujących się oprogramowaniem, jak i tajnikami sprzętu. Część artykułów jest tłumaczeniem z najpopularniejszego na rynku niemieckim miesięcznika „AMIGA Magazin".

Wśród stałych rubryk czytelnicy znajdą m.in.:

★ AMIGA Play – opisy i oceny kilkunastu gier (nowości, ale także ulubionych „klasyków").

★ Public Domain – opisy dyskietek najpopularniejszej biblioteki oprogramowania Public Domain – dyskietki Fisha.

★ Kuferek AMIGI, czyli Tips & Tricks.

★ Testy sprzętu i oprogramowania.

★ Wszystkie te rzeczy znajdą Państwo na 80 barwnych stronach miesięcznika.

★ Cena kioskowa: 3,50 zł (35.000 zł).

★ **W prenumeracie taniej: za 6 numerów - 19,20 zł (192.000 zł), za 12 numerów - 36 zł (360.000 zł).**

★ **Wysyłka pocztą gratis!**

Gambler to barwny wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i grom wideo. W każdym numerze kilkanaście opisów, recenzji, nowości, zapowiedzi na bieżące numery.

W każdym Gamblerze występują rubryki:

★ Cover story, czyli przekrojowy tekst, przedstawiający wybrany temat.

★ T&T to klasyczne „tips& tricks", tyle że w niespotykanej dawce 16- stronicowej wkładki poświęconej jedynie sztuczkom.

★ Kombinatorzy - każdy numer przynosi coś dla „kombinatorów": galerie, różne konkursy itp.

W Gamblerze znalazło się miejsce także dla nietypowych jak na takie pismo rubryk z pogranicza kultury (wideo, CD), zgrywy politycznej („Co tam panie w polityce") i publicystyki związanej z tematyką komputerową.

Te wszystkie frapujące informacje w dobrej szacie graficznej za 3,30 zł (33.000 zł)

★ **W prenumeracie taniej: 18 zł (180.000 zł) za 6 numerów, 34 zł (340.000 zł) za 12 numerów.**

★ **Wysyłka pocztą gratis!**



WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
tel. 410031 w. 128, 154, 415121
fax 410374 (10.00-16.00)

ZASADY PRENUMERATY

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów, jaka została przez Państwa zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu z banku opłaconego kuponu prenumeraty.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę

prenumeruję pierwszy raz: wstaw X

PCkurier	13	29,- (290.000,-)	kwota:	
	26	55,- (550.000,-)	kwota:	
ENTER	6	17,50 (175.000,-)	kwota:	
	12	34,- (340.000,-)	kwota:	
AMIGA	6	19,20 (192.000,-)	kwota:	
	12	36,- (360.000,-)	kwota:	
GAMBLER	6	18,- (180.000,-)	kwota:	
	12	34,- (340.000,-)	kwota:	
CADCAM FORUM	6	23,- (230.000,-)	kwota:	
NET FORUM	6	23,- (230.000,-)	kwota:	
UNIX FORUM	6	23,- (230.000,-)	kwota:	
TELECOM FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
	12	30,- (300.000,-)	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 30.09.96 *Kupon* 9/96			suma:	

LUPUS

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę

prenumeruję pierwszy raz: wstaw X

PCkurier	13	29,- (290.000,-)	kwota:	
	26	55,- (550.000,-)	kwota:	
ENTER	6	17,50 (175.000,-)	kwota:	
	12	34,- (340.000,-)	kwota:	
AMIGA	6	19,20 (192.000,-)	kwota:	
	12	36,- (360.000,-)	kwota:	
GAMBLER	6	18,- (180.000,-)	kwota:	
	12	34,- (340.000,-)	kwota:	
CADCAM FORUM	6	23,- (230.000,-)	kwota:	
NET FORUM	6	23,- (230.000,-)	kwota:	
UNIX FORUM	6	23,- (230.000,-)	kwota:	
TELECOM FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
	12	30,- (300.000,-)	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 30.09.96 *Kupon* 9/96			suma:	

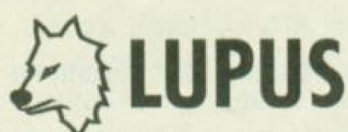
LUPUS

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę

prenumeruję pierwszy raz: wstaw X

PCkurier	13	29,- (290.000,-)	kwota:	
	26	55,- (550.000,-)	kwota:	
ENTER	6	17,50 (175.000,-)	kwota:	
	12	34,- (340.000,-)	kwota:	
AMIGA	6	19,20 (192.000,-)	kwota:	
	12	36,- (360.000,-)	kwota:	
GAMBLER	6	18,- (180.000,-)	kwota:	
	12	34,- (340.000,-)	kwota:	
CADCAM FORUM	6	23,- (230.000,-)	kwota:	
NET FORUM	6	23,- (230.000,-)	kwota:	
UNIX FORUM	6	23,- (230.000,-)	kwota:	
TELECOM FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
	12	30,- (300.000,-)	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 30.09.96 *Kupon* 9/96			suma:	

LUPUS



WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
tel. 410031 w. 128, 154, 415121
fax 410374 (10.00-16.00)

ZASADY PRENUMERATY

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów, jaka została przez Państwa zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu z banku opłaconego kuponu prenumeraty.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.

Pokwitowanie dla Wpłacającego

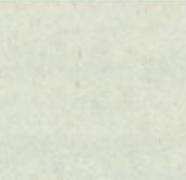
zł

słownie

Wpłacający

adres

na rachunek: LUPUS Sp. z o. o.
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
1599-318121-136
PKO IX Oddział/Warszawa


datownik podpis przyjm. opłata zł

odcinek dla posiadacza r-ku

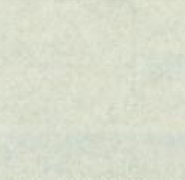
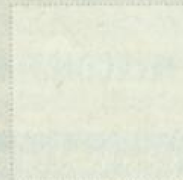
zł

słownie

Wpłacający

adres

na rachunek: LUPUS Sp. z o. o.
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
1599-318121-136
PKO IX Oddział/Warszawa

datownik podpis przyjm. opłata zł

Odcinek dla Banku

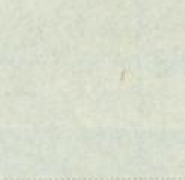
zł

słownie

Wpłacający

adres

na rachunek: LUPUS Sp. z o. o.
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
1599-318121-136
PKO IX Oddział/Warszawa


datownik podpis przyjm. opłata zł

tak ciągnie na poszczególnych biegach do maksymalnych obrotów, a na czerwone pole, tak jak w C&D, obrotomierz nie ma najmniejszej ochoty wejść. Operowanie biegami odwraca tylko uwagę od tego, co dzieje się na jezdni, a dzieje się panie, dzieje! Zapomnij o fair play. Zajeżdżaj przeciwnikom drogę, nie dawaj się wyprzedzić itd. Kiedy masz przeciwnika przed sobą, na zakręcie uderz go od wewnętrznej na wysokości tylnej osi. Wywinie młyńca i wypadnie z trasy, a Tobie nic się nie stanie. Broń Boże, nie ruszaj ręcznego (chyba że się bawisz, a nie ścigasz). Na torze Lost Vegas gaz do dechy i uważaj, aby nie zaliczyć barierki, bo Cię wyprzedzą!

Klasa A

Lamborghini Diablo VT - najszybszy samochód (200 mil/h), ale nie ma ABS-u, podstawowego systemu w tej grze. Nim wygrałem na torze zamkniętym.

Ferrari 512 - trochę wolniejszy (190 mil/h), najlepszy na ukryty tor, Lost Vegas i jazdę po górach.

Klasa B

Dodge Viper - również nie ma ABS-u, ale bardzo dobre przyspieszenie. Nie jest najszybszy (160 mil/h), ale wygrałem nim na obu torach (rajd po wybrzeżu i torze zamkniętym). Na długich prostych należy uważać na Corvettę, ale na zakrętach Viper jest lepszy z uwagi na przyspieszenie.

Chevrolet Corvette - przyspieszenie nieco gorsze od Vipera, ale jest od niego szybszy. Wyposażony w ABS - włącz go. Natomiast system kontroli trakcji nie jest konieczny.

Porsche 911 - w tej klasie to DNO. Najwolniejszy i z najmniejszym przyspieszeniem (w tej klasie). Zapomnij o nim.

Klasa C

Toyota Supra Turbo - nie najszybsza (155 mil/h), ale ma największe przyspieszenie. W mieście (City) należy uważać na Acurę NSX, szczególnie na pierwszym etapie. Ten samochód polubiłem najbardziej (w tej klasie).

Acura NSX - najszybszy, osiąga nawet 175 mil/h, ale przyspieszenie takie sobie - pod tym względem lepszy od Mazdy, gorszy od Toyoty.

Mazda RX-7 - jedyny samochód z silnikiem Wankla. Mała pojemność i duża moc (jak na tę pojemność) to jednak nie jest najlepsze rozwiązanie - najwolniejszy i w ogóle najgorszy samochód w całej grze.

Podsumowanie

Mówię - na tym kończymy kolejny odcinek Klubu. Powiadam - piszcie listy. Zapodaję - bo w przeciwnym wypadku będzie Źle!

col. Zgred Killer.

ALIEN vs PREDATOR (JAGUAR)

Na ekranie tytułowym wciśnij [select] i wejdź do CONFIGURATION. Potem pstryknij [start] i gdy zobaczysz OPTION MENU wduś na drugin joypadzie jednocześnie [X]-[A]-[góra-lewo]-[góra-prawo]. Nie puszczając, wciśnij [start]. Teraz możesz wybrać sobie dowolny poziom gry.

Tomasz Zaniewski (Krosno) – 2 pkt.

ALL NEW WORLD OF LEMMINGS (AMIGA & PC)

Podpowiedzi ciąg dalszy:

CLASSIC

Level 7

Niech jeden idzie w lewo, resztę zatrzymaj. Weź przylepce i użyj ich nad pierwszą przerwą. Pozostałe musisz przeskoczyć (to jeden z trudniejszych momentów w całej grze, ale da się to zrobić). Weź przylepce i użyj ich na ścianie. Zostaw resztę przylepców i zabierz ładunki cegieł. Idź w kierunku wyjścia. Z platformy, skąd zabrałeś oba ładunki cegieł, zbuduj most w kierunku lewo-dół, ale nie idź do wyjścia. Zawróć, idź do miejsca startu, uzupełniając przy okazji przerwy w drodze. Jeszcze tylko zbuduj most w kierunku lewo-góra i możesz udać się do wyjścia.

Level 8

To jeden z ciekawszych pod względem graficznym poziomów. Jeden idzie w prawo, resztę zablokuj. Wyskocz po parasol i zejdź niżej. Skorzystaj z parasola. Znajdziesz się w „przepaści". Weź przylepce i użyj ich na lewej ścianie. Na górze zostaw resztę przylepców, za to weź cegły i zrób most nad „przepaścią". Puść drugiego lemminga. Przeskocz nad dziurą i uwolnij gościa po prawej. Resztę łopat zrzuć. Weźmie je dolny fajtłapa (powinien ich mieć 15). Jak najdalej na lewo użyj łopaty, aby przekopać się w dół (zostanie 14) - znajdziesz się na samym dole. Weź kolejną porcję łopat i kop w kierunku prawo-góra - dostaniesz się w miejsce koło wyjścia. Nie idź tam jeszcze. Wskocz na górę dwa razy. Uwolnij kolejnego lemminga. Niech wszystkie udadzą się do wyjścia.

Level 9

Jeden idzie, resztę zatrzymaj. Wejdź na „rozwalające się kwadraty", w środkowy otwór. Na dole weź przylepce i użyj ich. Zabierz 5 ładunków cegieł. Zrób most w kierunku lewo-góra, a następnie prawo-góra w kierunku wyjścia. Cofnij się i zrób most nad „rozwalającymi się kwadratami" od prawej strony - najpierw w kierunku lewo-dół, a później w lewo. Uwolnij lemminga po prawej. Idź do wyjścia.

Level 10

Jeden w prawo, resztę zatrzymaj. Powinien iść aż na sam dół i wziąć cegły. Niech zbuduje mosty w lewo i prawo. Może iść do wyjścia. Puść teraz grupkę znajdującą się po prawej stronie od wejścia, ale tak, by jeden został i otworzył dwóch dodatkowych frajerów. Możesz iść do wyjścia (sterując tą grupą). Teraz zajmujemy się ostatnią, lewą grupką. Jeden idzie, bierze łopaty i używa ich tak, by znaleźć się na samym dole. Niech zostawi resztę łopat, weźmie cegły i zbuduje most. Zostaną dwie porcje. Użyje ich tuż pod laserem. Może iść do wyjścia.

Level 11

Jeden idzie w lewo. Resztę zablokuj. Wskocz na schody. Weź dwa ładunki cegieł i użyj ich do uwolnienia gościa. Teraz musisz przedostać się na drugą stronę zatrzymanej grupy lemmingów, w okolice skarpy. Buduj most w kierunku na prawo - zabraknie Ci kilku cegieł, ale znajdziesz się niżej. Powtarzaj tę czynność kilkakrotnie, aż znajdziesz się na kondygnacji z łopatami - weź je i użyj na murku obok. Wejdź na górę i zabierz dwa kolejne ładunki cegieł. Zaznacz lemminga (RMB) i poczekaj na resztę lemmingów. Kiedy wszyscy znajdą się obok zaznaczonego, niech ten zacznie kopać w dół. Idź do wyjścia.

Robert Kulik (Rybnik) – 3 pkt.

ARCADE AMERICA (PC)

Wciśnij Esc (Exit Option) i wpisz jeden z poniższych kodów:
7THANGEL - dodatkowe życie,
7THGIMMEAMMO - 10 dodatkowych naboi,
7THBLASTEM - 100 dodatkowych naboi,
7THURHOPELESS - specjalny ekwipunek,
7THFATBOYCANTJUMP - dozwolone latanie,
7THHALEJOEY - zdrowie,
7THWARP2SINNERS - warping do Alcatraz.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 2 pkt.

BATTLE ARENA: TOSHINDEN (PC)

Podstawowe ruchy (dla wszystkich postaci):
Forward Dash: dwukrotnie F
Run Forward: naciśnij F, przytrzymaj F
Backstep: dwukrotnie B
Roll Sideways: dwukrotnie D
Throw: (blisko przeciwnika) B + Hard Slash/Hard Kick

Uwaga: Desperation Moves mogą być wykonywane tylko wtedy, gdy wskaźnik życia jest czerwony!

EIJI
RekkuuZan: D, DF, F + Slash
HishouZan: F, D, DF + Slash
Ryuseikyaku: (podczas skoku) D, DB, B + Kick lub D, DB, B, UB + Kick
Shugekidan: DF + Kick
Desperation Move (Hyakki Moshuu Ken): F, DF, D, DB, B, DB, D, DF, F + Hard Slash
Secret Move: U, D, U, D, F, B, F, B + Hard Slash

KAYIN
Sonic Slash: D, DF, F + Slash
Deadly Rays: F, D, DF + Slash
Scottish Moon: (podczas skoku) D, DB, B + Kick
Leg Crush: D, DB, B + Kick
Desperation Move (Hell's Inferno): F, DF, D, DB, B, DB, D, DF, F + Hard Slash
Secret Move: F, DF, D, DB, B, F, B + Weak Kick + Hard Kick

SOFIA
Thunder Ring: D, DB, B + Slash
Aurora Revolution: F, DF, D, DB, B + Slash
Rattle Snake: D, DF, F + Slash
Laugh Taunt: F, DF, D, DF, F, B, D + Hard Slash + Weak Kick
Desperation Move (Call Me Queen): F, B, F, B + Hard Slash
Secret Move: DF, D, DB, D, DF, B, F, D + Hard Slash + Hard Kick

RUNGO
Fire Wave: D, DF, F + Slash
Power Thrust: F, D, DF + Kick
Batter Up: F, DF, D, DB, B + Slash
Fire Strike: D, DF, F, B + Slash
Desperation Move (Mega Fire Wave): B, DB, D, DF, F, DF, D, DB, B + Hard Slash
Secret Move: UF, U, UB, B, DB, F, B, D + Hard Slash + Hard Kick

FO FAI
Mystic Sphere: F, DF, D, DB, B + Slash
Pagoda Kick: D, DB, B + Kick
Sphere Burst: (podczas skoku) F, DF, D, DB, B + Slash
Traveling Sphere: B, DB, D, DF + Slash
Claw Slide: D + Hard Slash
Small Fart: F, UF, U, UB, B + Weak Slash + Hard Kick



Laugh Taunt: F, DF, D, DF, F, B, D + Hard Slash + Weak Kick
Desperation Move (Do Do Don Pappa): F, B, DB, D, DF, F, B + Hard Slash
Secret Move: Weak Kick, Weak Slash, Hard Slash, Hard Kick, B, F, B, F + Hard Slash + Hard Kick

MONDO

Goriki Tenbu: F, D, DF + Slash
Goriki Fujin: B, DB, D, DF, F + Slash
Goriki Raijin: (podczas skoku) D, DF, F + Slash
Shippu Tsuki: D, DF, F + Slash
Shippu Tsuke: D, DB, B + Slash
Desperation Move (Goriki Daibutsumetsu): D, DF, F, D, DF, F, B + Hard Slash
Secret Move: F, UF, U, UB, B, F, DF, D + Hard Slash + Hard Kick

DUKE

Southern Cross: B, F, DF, D + Slash
Cyclone: D, DF, F + Slash
Head Crush: (podczas skoku) D, DF, F + Slash
Knight Strike: F, DB, D, DF + Slash
Desperation Move (The End): DB, D, DF, F, B + Hard Slash
Secret Move: DF, D, DB, D, DF, D, B, F + Weak Slash + Hard Kick

ELLIS

Tornado: D, DB, B + Kick
Flaming Crescent: F, D, DF + Slash
Air Dance: (podczas skoku) D, DB, B + Kick
Arc Slash: (podczas skoku) D, DB, B + Slash
Ribbon Toss: F, UF, U, UB, B + Weak Slash + Hard Kick
Desperation Move (French Kiss): F, B, F, B + Slash
Secret Move: DF, D, DB, D, DF, B, F, D + Hard Slash + Hard Kick

GAIA

Full Steam: B, DB, D, DF, F + Slash
Sea Slash: F, B, DF + Slash
Arm Blast: F, DF, D, DB, B + Kick
Desperation Move (Next!): F, DF, D, DB, B, F + Weak Slash
Secret Move: DF, D, DB, D, DF, B, F, D + Hard Slash + Hard Kick

SHO SHINJO

Double Rekkuzan: D, DF, F + Slash
Shouzan: F, D, DF + Slash
Angled Shouzan: B, D, DB + Slash
Leg Crush: D, DB, B + Kick
Ryuseikyaku: (podczas skoku) D, DB, B + Kick
Scottish Moon: (podczas skoku) D, U + Kick
Eiji's Throw: (przy przeciwniku) B + Hard Slash
Kayin's Throw: (przy przeciwniku) B + Hard Kick
Desperation Move (Hyakki Moshuu Ken): F, DF, D, DB, B, DB, D, DF, F + Hard Slash
Secret Move: D, F, UF, U, UB, B, D + Hard Slash + Weak Kick

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 3 pkt. + 3 pkt. ekstra

CHRONICLES OF SODOMA (PC)

Anioł znajduje się na drugim piętrze pałacu księcia. W rozmowie z nim należy kolejno wypowiedzieć kwestie: 1, 6, 3, 2. Tylko to pozwoli zakończyć grę bez rozgrywania dodatkowej (bardzo trudnej!) misji.

Robert Posika (Kraków) – 1,5 pkt.

DUKE NUKEM 3D (PC)

Uzupełnienie sztuczki z nr. 7/96. Sprawdzane na wersji zarejestrowanej (1.3D).
DNUNLOCK - otwarcie/zamknięcie wszystkich drzwi na danym poziomie.
DNSCOTTY$## - przeniesienie się na poziom ## epizodu $ (jeżeli chcemy wybrać poziom jednocyfrowy dodajemy 0 - np. DNSCOTTY106).

Marcin Wichary (Gambler)

DOOM (PSX)

Kody do ukrytych poziomów: 3CLKJLX921, PLMT4X9K22.

Marcin Czółno (Mielec) – 1,5 pkt.

GEX (3DO)

Chcesz mieć wszystko na max? Jeśli tak, to spauzuj grę i trzymając R wciskaj po kolei: lewo, C, dół, prawo, 3 × góra, 2 × prawo.

Tomasz Zaniewski (Krosno) – 1,5 pkt.

GLOBAL GLADIATORS (AMIGA)

Gdy na początku gry zobaczysz: F4-IN GAME KEYS!NOP! i inne, wciśnij F4 - powinno być: F4-IN GAME KEYS!YEP!. Teraz podczas gry:
HELP - skipper leveli,
DEL - bonus level.

Marcin Czółno (Mielec) – 1 pkt

GOMORA SYNDROME (PC)

Wejście przez gomsyn_666 umożliwi nam obejrzenie zakończenia. Natomiast gomsyn_1984 uruchamia cheat menu, gdzie alt + klawisze funkcyjne dają dodatkową broń, energię, złoto itp.

Sebastian Polewa (Gniezno) – 1,5 pkt.

HORDE (3DO)

Jeśli zatrzymasz grę i wciśniesz po kolei: [prawo], [A], [lewo], [lewo], [A], [góra], [A] - będziesz mógł obejrzeć wszystkie sekwencje wideo z gry.

Tomasz Zaniewski (Krosno) – 1,5 pkt.

HOVER STRIKE (JAGUAR)

Wciśnięcie jednocześnie [dół] + [3] + [4] + [6] + [7] daje nieskończoną ilość energii i osłon.

Tomasz Zaniewski (Krosno) – 1,5 pkt.

HUMANS 3: EVOLUTION (PC)

Kody:

EXPEDITION	SHOTGUN DODGER	BLUE TREE TOPS
FLOORS ON FIRE	DRAGON BALLS	PURPLE BULLET
CAMERA TOASTY	INTERFERENCE	BACON SQUASHER
JUMPING BEANS	BEEEEEEEEEEEEF	HELL AND BACK
SPANNER EATER	MUSHROOM SOUP	TROUSER TRICKS
CHALK N CHEESE	THE SLAM DUNK	MASTER JODEZ
EYEBROW JUMPER	IN TURKEY TOWN	CONCRETE BREAD
MAD HEAD FRED	KING KEV.HMMMM	SLIMEY TEACUP
SPACE CHOMPERS	MAN DINGA SHOP	TASTY BRICKS
A BIG BEATING SPIT N POLISH	TICKLE FLICKER	
GOING TO MARS	PIE DOMINATION	TABLE OF SKIDS
HUGE TURNIPS	DANCING DINGO	DREGS OF A CAT
PINK PEA SOUP RED	EGG TIMER	HOPPING CABLES
LUMPS OF MUD DONUT	DIMPLE	LIGHT NOODLES
PILES OF SPUDS	BEASTRO FLAPS	HOWLING GARAGE
GLENZ VECTORS	KOMBO LICKERS	ZOOMING TACTIC
HUNKY DORY	BOMB BANGERS	CARPET KICKERS
RASTER TUNNEL	DONKEY WARRIOR	PLASMA DRIVER
LICKERTY SPLIT	BUNS ARE GOOD	ZOK OF ROCK
PORK CHOP CITY	SNAKES IN TOWN	BEANS ALIVE
CANNIBAL BOB	KING PIN BEAST	TEACAKE BLISS
BABOON CASES	CRUSTY BOFFIN	

Marcin Wichary (Gambler)

LAMERS (PC)

Kody:
IRAQBAGDAD, SUPERVGA, AQUAFRESH, LEGO, LUFTHANSA, MAZE, OSLOTAXI, WARTIME, SCREWED.

Łukasz Gaffling (Warszawa) – 1,5 pkt.

LEMMINGS (OH, NO MORE...) (PC)

Wpisz jako hasło: SLAMRACING - aby grać w OH, No More Lemmings; SNOWFLAKES - aby uzyskać demo Lemmings Xmas. Potem, kiedy nie możesz przejść jakiegoś etapu, wciśnij 5 z klawiatury numerycznej. Pojawi się napis „100% saved". Pozwoli Ci to grać na następnym etapie.

Łukasz Gaffling (Warszawa) – 1 pkt

LEMMINGS 2 (TRIBES) (PC)

Aby uzyskać CHEAT MENU w katalogu, gdzie masz tę grę, wpisz dokładnie to: Echo Cheat = 1»L2.ini [Enter]. W grze wybierz „prefs" potem „cheat mode".

Łukasz Gaffling (Warszawa) – 1,5 pkt.

LION KING (PC)

Na planszy tytułowej wpisz DWARF - powinien się pojawić napis CHEAT ENABLED na górze ekranu. Teraz podczas gry działają klawisze:
H - nieśmiertelność,
L - przeskakiwanie poziomów.

UziYapa (Warszawa) – 1 pkt

NEED FOR SPEED (PC)

Wpisz zamiast swojego imienia:
EAC RALY - zmiana trasy, EAC WARP - szybsza gra, EAC POWR - superbryka.

Tomasz Zaniewski (Krosno) – 1,5 pkt.

MAGIC POCKETS (PC)

Kody: 1053, 3425, 8282, 7766, 1960, 1786, 3123, 1286, 6067, 5139, 3037.

Łukasz Gaffling (Warszawa) – 0,5 pkt.

Z TAJEMNICZYM KUPONEM 5% TANIE

TAJEMNICZY KUPON NR 3

WSZYSTKIE CENY ZAWIERAJĄ VAT



Pierwszy polski kompakt dla Amigi. Zawartość to moduły (Protracker, Fred, Future Composer, Octamed) oraz podzielone tematycznie sample.



Kolekcja polskich grafik, animacji, muzyki, raytraycingów i oczywiście dem. Ponadto nieosiągalny nigdzie zbiór krajowych magazynów dyskowych, najlepsze prace z Intel Outside, GFX Compo Magazynu Amiga.



Zawartość płyty to 600 programów, wśród nich 150 MB gier i 350 MB użytkowych. Płytę wyróżnia bardzo staranna selekcja programów.



Wbrew sugestiom tytułu jest to zestaw doskonałych gier nie tylko na dżojstik. Słowem mnóstwo zabawy za niewielką cenę.



Pierwsza w Polsce płyta poświęcona nowemu Win 95. Polski program zarządzający oraz zrozumiałe opisy pozwolą dobrze się bawić nawet początkującym użytkownikom. Płyta zawiera prawie 600 MB danych.



Brak słów. To trzeba zobaczyć. SPRZEDAŻ TYLKO DLA DOROSŁYCH



Płyta zawiera dwie grupy fontów gotowych do użycia. Pierwsza to 21 polskich czcionek True Type dla Windows z licencją, druga to ponad 4280 fontów typu freeware. Dużym atutem pakietu jest 100 stronicowy, drukowany katalog fontów zamieszczonych na płycie.





- CD ROMx4 165,00
- CD ROMx6 250,00
- SIMM 4MB 110,00
- DYSK CD-R 35,00
- MODEM/FAX 2400 wewnętrzny 65,00
- CD MAGAZYN nr 2,3,4,5 19,95
- oraz ponad 500 innych tytułów dla których dziś miejsca zabrakło

PRZY ZAKUPIE 3 TUTUŁÓW KOMPAKTOWA NIESPODZIANKA OD FIRMY



Zestaw programów wspomagających naukę języków obcych. Znajdziesz tu pomoc w nauce czytania, pisania i wymowy, ponadto słowniki, tezaurusy, gry i zabawy językowe, analizatory składni, nietypowe edytory, itp.

Płyta w całości przeznaczona dla najmłodszych. Znajdziesz tutaj gry, programy do nauki języków, programy do rysowania, muzykowania i zabawy, zrozumiałe opisy i prosty w obsłudze program pomagający w użytkowaniu płyty.



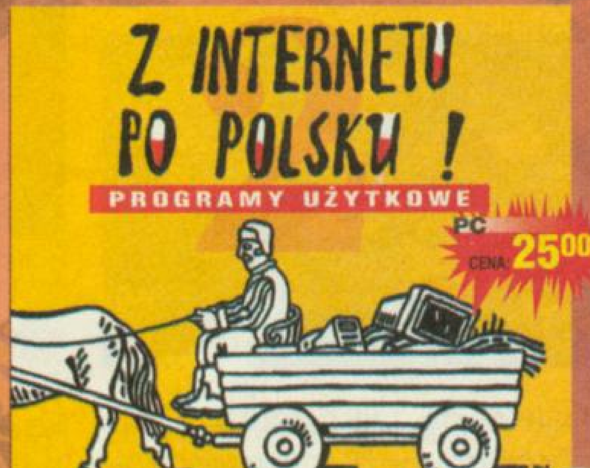
Już druga część bestsellerowego cyklu. Prawie 600 MB niepowtarzalnych programów i gier, wszystkie z polskimi opisami, skatalogowane w grupach tematycznych łatwych do wykorzystania także dla mniej wtajemniczonych użytkowników Windows 95.



Najlepsza płyta z serii! Najnowsze wersje programów narzędziowych. Ponad 500 MB programów. Rewelacyjny system obsługi płyty zrewolucjonizuje wszystkie dotychczasowe wydawnictwa. Słowem prawdziwy kąsek dla użytkowników Windows95.



Pierwsza w Polsce płyta dla muzyków przygotowana przez prawdziwego profesjonalistę muzyki komputerowej. Zawiera niepowtarzalną kolekcję instrumentów, sampli, programów i modułów wykorzystywanych w prawdziwym warsztacie.



Kontynuacja najlepiej sprzedawalnej kolekcji oprogramowania dla Windows95, Windows i MSDOS. Wszystkie programy z polskimi opisami. Wysoka jakość i duża selekcja przy doborze zamieszczonych programów.



Najnowsza kolekcja programów edukacyjnych. Matematyka, chemia, fizyka, język niemiecki, francuski, hiszpański, angielski, nauka szybkiego pisania, ciekawostką są programy do nauki i pracy z chińskim.



Całość to ponad 180 programów (w tym 53 polskie), większość uruchamisz z CD-ROMu. Są tu programy do nauki: biologii, elektroniki, fizyki, geografii, historii, informatyki, języka polskiego, matematyki, geometrii, alfabetu Morse'a, oraz encyklopedie multimedialne.

POSZUKUJEMY DYSTRYBUTORÓW I SPRZEDAWCÓW, GWARANTUJEMY ATRAKCYJNE PROWIZJE

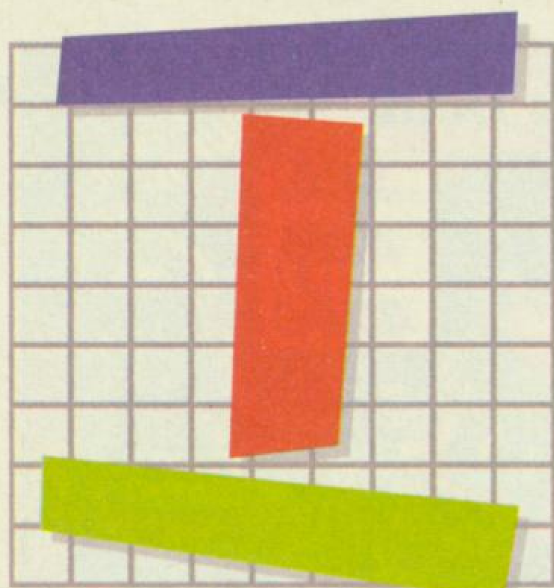


EXE

TYLKO U NAS TAAK TANIO
KOSZTY WYSYŁKI ZAWSZE 5 zł

Sklep firmowy EXE: DOM HANDLOWY "KAMELEON"
ul. Szewska 6/7, III piętro, Wrocław, tel. (071) 34 388 61 w. 235, 236
Biuro Handlowe: ul. Kolista 4, Wrocław, fax (071) 55 83 82, 34 388 61 w. 235
Adres dla korespondencji: EXE, Skr. poczt. 163, 53-650 Wrocław 57

MULTIZABAWA



Niegdyś sieci komputerowe nie miały żadnego zastosowania w dziedzinie rozrywki. Dzięki nim kilka komputerów połączonych specjalnymi kablami miało jedynie dostęp do tzw. wspólnych zasobów (czyli dysków twardych, drukarek, modemów czy streamerów), ale nic poza tym. W końcu jednak ktoś mądry wymyślił dla sieci kolejne zastosowanie, mianowicie tzw. multi–player games, czyli gry dla wielu graczy. Dziś mamy ich ponad sto, chciałbym więc streścić miniony okres i opisać najciekawsze gry pozwalające na starcia przez sieć.

Co to właściwie daje?

Granie przez sieć stwarza wiele różnych udogodnień. Przede wszystkim, pozwala się zmierzyć z prawdziwym, myślącym przeciwnikiem, jakim jest drugi człowiek. Oponent stosuje różne taktyki, stara się przewidzieć te, których Ty użyjesz, dzięki temu jest dużo trudniejszy do pokonania.

Poza tym istnieją i inne profity z gry na dwa lub więcej komputerów. Kończą się kłótnie: „Ja gram na klawiaturze numerycznej, bo jak nie, to w maskę!". Wreszcie każdy ma własną klawiaturę, własne krzesełko i własny monitor.

Grając przez sieć możemy udowodnić kolegom, że jesteśmy lepsi w danej grze. Kiedyś zbieraliśmy punkty w Arkanoidzie i wpisywaliśmy trzyliterowy skrót naszej ksywki na coraz wyższych miejscach w tabelce High–Score. Potem grało się we trzech na jednej klawiaturze w Tankkk (cóż to za świetna gra...). Teraz jedenastu graczy może ciąć w Rise of the Triad przez szkolną sieć. Gdy, na dokładkę, jesteś najlepszy z grających, to masz podwójną frajdę.

O! To mi się podoba!

Jak uruchomić grę w sieci? Na początek potrzebujemy oczywiście co najmniej dwóch komputerów. Następnie musimy zaopatrzyć się w karty sieciowe. W trakcie zakupu należy prosić o karty kompatybilne ze standardem EtherNet (jeśli mają służyć tylko do grania, to wystarczą 8-bitowe). Ceny kart 16-bitowych plasują się w granicach od 100 (za karty No Name) do 350 zł (za karty 3Com). Ośmiobitowe są o połowę tańsze. Nabywając kartę bezfirmową (No-Name) należy poprosić sprzedawcę o zgodną z NE2000, by nie było potem problemów ze sterownikami (tanie karty sprzedawane są często bez driverów).

Po instalacji owych kart rozszerzających w komputerach należy je skonfigurować, bo mogą się „gryźć" z innymi peryferiami. Konfiguracja najczęśniej polega na odpaleniu odpowiedniego programiku, który sam ustawia wolny adres, przerwanie oraz adres pamięci RAM dla karty. Teraz trzeba tylko spiąć sieciówki specjalnym kablem koncentrycznym (coaxial cable). Nie jest to proste, należy bowiem użyć tzw. terminatorów oraz trójników (T-Connector). Najlepiej poprosić sprzedawcę wymienionego sprzętu o pomoc.

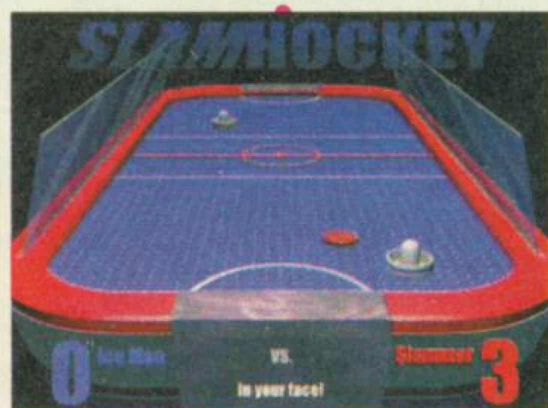
Destruction Derby



Należy do fali symulatorów samochodowych z teksturowanymi pojazdami, która jakiś czas temu zalała rynek gier na PC. DD wyróżnia się tym, że nie tylko ścigasz się z przeciwnikami, ale także zderzasz się z nimi! (tzw. Wreckin' Racing).

Gra z komputerem jest raczej nudna, po pięciu minutach znamy już na pamięć jego taktykę. Natomiast z drugim graczem jest dużo trudniej. No i jednocześnie dużo śmieszniej. O ile komputer odważnie szarżuje w naszą stronę, o tyle człowiek może sobie wymyślić, że będzie przed nami uciekał. Wtedy nie pomoże „święty Boże", jeśli nie mamy szybszego wozu, po prostu go nie dogonimy. To dopiero zabawa!

3-D Table Sports



Symulator znanych z salonów gier automatów do gry w hokeja czy w koszykówkę – tego jeszcze nie było. Pojawiło się dopiero w 3-D Table Sports. Są też „nadziewane" na pręty piłkarzyki, które niejeden z nas ma w domu.

Gra, oprócz bardzo szybkiej grafiki SVGA, oferuje także połączenia przez sieć, modem i kabel RS. Niestety, we wszystkich trzech przypadkach da się grać tylko we dwóch. A wtedy – nerwicy można dostać, gdy na planszy „Slam Hockey" kolega wbija nam kolejnego gola, zanim zdążymy się poruszyć (komputer takiej taktyki by się nie doprawował). Także koszykówka przyprawia o drgawki. Każdy gracz macha myszką, by zabrać oponentowi piłkę. Piłka nożna prawie niczym nie różni się od prawdziwej, tylko wygoda sterowania nie ta sama. Ale ja i tak najbardziej lubię „Slam Hockey"!

Battle Chess



Ma już swoje lata, jednak jak do tej pory nie ma tak oryginalnej gry w szachy na PC. Przypomnę, że figury biją się w niej naprawdę i w dodatku w bardzo wymyślny sposób.

BC to także jedyna znana mi gra szachowa, pozwalająca walczyć na dwóch komputerach. Niektórzy powiedzą, że łatwiej jest wziąć prawdziwą szachownicę. Owszem, gdy przeciwnik jest blisko. Ale gdy mieszka 20 km od nas i nie zamierza do nas przyjechać, a chce zagrać w szachy, to raczej nie jest wygodne dyktowanie przez telefon „Pion z E2 na E4". Dlatego też BC nie obsługuje połączenia kabelkiem, a tylko modemowe. Gdy gramy np. dwie godzinki, to połączenie lokalne będzie kosztować ok. 7 zł, co nie jest kwotą zbyt dużą.

Descent



To pierwsza trójwymiarowa strzelanka, w której nie chodzisz po ziemi, ale latasz stateczkiem nie podlegającym siłom grawitacji po opanowanych przez roboty kopalniach. Możesz się obracać o 360°; początkujący gracze już po paru minutach tracą zupełnie orientację i nie wiedzą, gdzie góra, a gdzie dół.

W Descencie znakomicie rozwiązana jest gra przez sieć – można się dołączyć do grupki grających już osób (nie trzeba zaczynać od SETUP-u i z góry określonej liczby uczestników, jak w Doom – tu liczba grających może się zmieniać dynamicznie), grać w kooperacji, tworzyć teamy (np. dwie osoby kontra dwie inne). W lokalizacji wrogich stateczków bardzo pomaga dźwięk trójwymiarowy na GUS-ie. Posiadaczom tej karty dźwiękowej proponuję, aby na czas rozgrywek założyli słuchawki.

Actua Soccer



Pozwala na rozgrywki w sieci do 20 (słownie: dwudziestu!) graczy. Jak każdy kibic wie, na boisku walczy 22 piłkarzy, ale obaj bramkarze są sterowani przez komputer, zaś dziesięciu graczy po każdej stronie może być przydzielonych graczom sieciowym. Każdy wybiera od jednego do kilku piłkarzy, którzy są potem automatycznie aktywowani, gdy znajdują się w pobliżu piłki. Najfajniej gra się w kooperacji, na przykład dziesięć osób w jednej drużynie przeciwko komputerowi.

Duke Nukem 3-D



To jedna z najmodniejszych ostatnio gierek. Doom i Doom 2 królowały na rynku dwa lata. Zdawało się, że nie ma i nie będzie gry, która zdoła go pobić pod względem grywalności. A jednak – pojawił się Duke 3-D.

Po koncentryku (czyli przez sieć) gra się w Duke'a ździebko podobnie jak w Dooma. Te same zasady – albo w kooperacji z innymi graczami w pięciu nawalacie z RPG do biednej świnki albo do siebie nawzajem. Czego tu się jednak nie da zrobić! Można np. wskoczyć koledze na głowę i spuścić mu pod nogi granat (raz mi się udało!). Można ów granat rzucić w ciemnym pomieszczeniu, schować się w kącie i czekać. Gdy nadejdzie oponent, uruchamiamy zdalnym sterowaniem zapalnik i... Buum-AAAAAAAaaaaaaa-Chlup!

Jaki system?

Gry nie ruszą w sieci, jeśli nie zainstalujemy odpowiedniego oprogramowania. Ponieważ najbardziej rozpowszechnionym systemem sieciowym jest Novell NetWare, korzystający ze specyficznego protokołu IPX, więc gry przyjęły IPX za standard. Dla potrzeb rozrywkowych nie potrzebujemy całego systemu Novella, wystarczą pliki: LSL.COM, IPXODI.COM, NET.CFG oraz tzw. driver MLID. Driver MLID jest sterownikiem odpowiednim dla karty sieciowej, którą posiadasz. Jeśli masz kartę kompatybilną z NE2000, driver MLID nazywa się NE2000.COM. Jeśli masz np. 3Com EtherLink III, to sterownik ma nazwę 3C509.COM. Karty SMC obsługiwane są przez driver WDPLUS.COM.

Gdy już masz wszystkie pliki, musisz jeszcze odpowiednio zmienić plik NET.CFG, zawierający dane o ustawieniach Twojej karty sieciowej (przerwanie, adres pamięci itp). Teraz wystarczy odpalić wszystkie trzy pliki w następującej kolejności: LSL.COM, driver MLID (np. 3C509.COM) i na końcu IPXODI.COM. Proponuję utworzyć plik wsadowy NET.BAT o następującej treści:

```
@echo off
LH LSL.COM
LH 3C509.COM 'tu wstaw nazwę swojego drivera karty sieciowej
LH IPXODI.COM
```

Czasem gra wymaga protokołu NetBIOS. Wystarczy zdobyć plik NETBIOS.EXE i na końcu pliku NET.BAT dopisać linijkę: LH NETBIOS.EXE. I to wszystko!

Windows 95

System Windows 95 także udostępnia protokół IPX. Wystarczy zainstalować odpowiednie sterowniki w Control Panel/Network (proponuję zajrzeć do helpu, by dowiedzieć się, jak to zrobić). Niestety, nie wszystkie gry chcą pracować poprawnie pod W95: np. Descent nie wykrywa czasem innych graczy, zaś gra w Quake pod Windows to istna katorga. To samo dotyczy Windows for Workgroups 3.11.

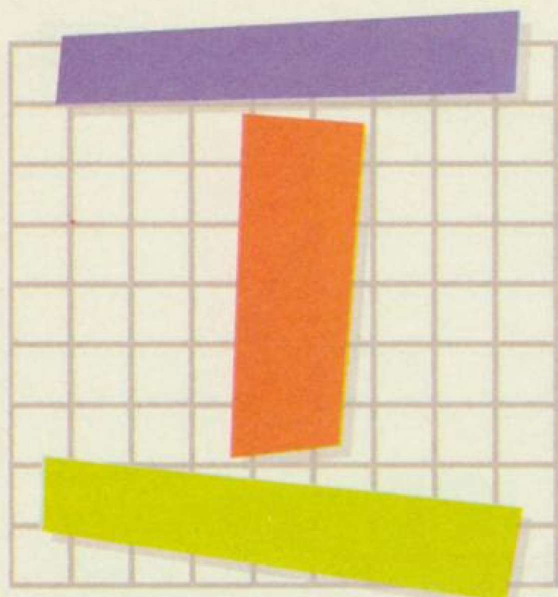
IPX działa, co dalej?

Została już chyba najprostsza rzecz, mianowicie odpalenie gierki przez sieć. Po zainstalowaniu driverów IPX należy (na wszystkich połączonych komputerach!) wejść do katalogu, w którym gra jest zainstalowana i uruchomić program SETUP, po czym odnaleźć opcję „Network Play" lub podobną (np. „Run Network

Heroes of Might and Magic



Jest grą strategiczną, której akcja toczy się w świecie fantasy. Miast i kopalni bronią armie dowodzone przez bohaterów, a złożone z ogrów, elfów, smoków i innych tego typu dziwolągów. W rozgrywce przez sieć wojska graczy staczają ze sobą walki o nowe miasta i kopalnie. W Heroes of Might and Magic zastosowano system turowy, a więc każdy z graczy ma swój ruch, w trakcie którego inni czekają na swoją kolej i nudzą się. Zanim dojdzie do pierwszego bezpośredniego starcia przeciwnicy bardzo długo przygotowują swoje armie, nawet na niewielkim terenie. W rezultacie akcja jest straszliwie monotonna. Grając przez modem można zbankrutować: robisz ruch, potem pięć minut czekasz na ruch przeciwnika i znowu Twoja kolej. Po kilkudziesięciu minutach krótka bitwa i wszystko od nowa.



game" w Doomie). Tu ustawiamy takie parametry, jak liczba graczy, poziom trudności, epizod, od którego zaczniemy itp. Wszystkie parametry muszą być jednakowo ustawione na każdym komputerze uczestniczącym w grze. Gdy już wszystko skonfigurujemy, należy wybrać opcję „Run network game!" lub podobną. I już! Rozgrywka się zaczęła!

Tańsze środki

Nie wszystkich stać na wywalenie kilkuset złotych na karty sieciowe i odpowiednie oprogramowanie. Taniej jest połączyć komputery przez RS. Cóż to oznacza? Otóż możliwe jest połączenie DWÓCH I TYLKO DWÓCH komputerów kablem RS-232. Komputery PC mają dwa (lub więcej) złącza szeregowe, czyli RS-232. Do pierwszego zwykle podłączona jest mysz, drugi najczęściej jest wolny lub ma podczepiony modem. Złącze RS-232 to 25-igłowe (czasem 9), gniazdko męskie (oznacza to, że w komputerze mamy igiełki, zaś w kablu dziurki). Gdy je odnajdziemy na naszym sprzęcie musimy się upewnić, czy mamy wersję z 25 czy 9 pinami (igiełkami). Gdy już wszystko wiemy, powinniśmy skoczyć do jakiegoś sklepu komputerowego, by kupić odpowiedni kabel. Sprzedawcę trzeba poprosić o kabelek „Null-modem" lub „RS", można zaznaczyć, że chce się łączyć komputery. Trzeba uważać, by kabel zakończony był z dwóch stron złączem żeńskim (na obu końcach kabla wtyczki z dziurkami).

Mamy już kabelek, pozostaje połączyć komputery, przy czym kabel może mieć maksymalnie 15 m długości. Uruchamiamy setup, potem „Modem game", następnie ustawiamy port, do którego podłączyliśmy kabel (odpowiednio dla każdego komputera, ten port to na ogół COM2, jeśli przyłączyliśmy kabelek do drugiego złącza RS-232). Teraz trzeba ustawić prędkość transmisji. Im większa, tym lepsza – na pewno da się uruchomić grę z prędkością 9600 bps, jednak gra wtedy może „skakać", warto spróbować więc większych szybkości. Po odpowiednim ustawieniu, odpalamy „Run linked game!" lub cosik w tym stylu.

Gra przez modem

Grać możemy także przez modem! To jest dopiero zabawa, gdy pogrywamy w Retaliatora z kolegą mieszkającym 300 km od nas! Skonfigurowanie gry modemowej jest nieco zbliżone do połączenia kabelkiem „Null–modem". Oczywiście, obie strony muszą mieć modemy i to co najmniej 9600 bps (na niższych prędkościach chodzą tylko stare gry, jak właśnie Retaliator, zaś Doom, Duke Nukem 3D i im podobne nowe, łączą się przez modemy od 9600 wzwyż). Najlepiej umówić się przez telefon, która strona będzie dzwonić (ta oczywiście zapłaci za połączenie telefoniczne podczas gry). Po dogadaniu się, obaj gracze muszą ustawić TĘ SAMĄ PRĘDKOŚĆ połączenia, a następnie strona odbierająca wybiera opcję „Wait for a call" lub podobną. Teraz osoba dzwoniąca wpisuje w odpowiednim polu numer telefonu kolegi i wybiera opcję „Dial opponent". Modem dzwoni pod podany mu numer, połączenie zostaje nawiązane i po paru sekundach przeraźliwych pisków i syków, gdy modemy ustalają typ połączenia, wyskakuje komunikat „Connection established". I już!

The Need for Speed



TNFS to jeden z najwierniejszych symulatorów samochodów. Wszystko jest w nim dopracowane na max. Supergrafika na SVGA, szybki engine (na P100 animacja jest bardzo płynna w trybie 640×480), samochodom wyraźnie obracają się i skręcają koła, zaś przy hamowaniu zapalają się światła stopu, można także trąbić. Szkoda jednak, że The Need for Speed chodzi tylko i wyłącznie przez modem lub RS, a nie w sieci.

W wersji na dwóch graczy (tryb zwany Head–to–Head) po prostu ścigamy się po jednej z kilku tras (nie są to tory wyścigowe, ale np. ulice miasta, jak w Test Drive). Gra się znakomicie, podczas wyścigu musimy wyprzedzać „cywilne" samochody, uciekać policji itd. Brak mi słów, po prostu trzeba zagrać, trzeba to samemu zobaczyć.

Rise of the Triad



ROTT pojawił się na rynku zaraz po Doomie. Usprawniono w nim wiele rzeczy, włączając grę przez sieć. Może grać aż jedenastu (!) graczy. Wtedy dopiero robi się tłoczno na planszy. W trybie multiplayer nie gra się na standardowych poziomach (jak w Doomie), ale w kilkudziesięciu specjalnych labiryntach, nie mających żadnego wyjścia. Można wybrać, czy punktowana jest liczba trupów, zebranych kryształków, czy inne takie. Można grać każdy przeciw każdemu, można formować drużyny, walczące ze sobą. Słowem – do wyboru, do koloru. Każdy gracz wybiera jedną spośród pięciu postaci i ubiera ją w różnokolorowe ubranka, dzięki czemu ludziki są rozróżnialne. Dodatkowo w ROTT mamy opcję Voice Chat, czyli gadanie przez mikrofon (nie działa na GUS).

Mortal Kombat 3



Tę grę zna każdy. Producenci wprowadzają ciągle kolejne części (wkrótce ma się pojawić trójwymiarowa, czwarta). Dopiero w „trójce" pomyślano o obsłudze sieci. I tylko sieci, i tylko na dwóch graczy. Ale wreszcie każdy wybiera sobie klawisze, jakie chce, bufor klawiatury już nie przeładowuje się od misternie wklepywanych fatality i w ogóle wszystko chodzi szybciej. Jest nawet „real voice chat" – ręce mamy zajęte kopaniem kolegi, więc mówimy do mikrofonu podłączonego do karty muzycznej! Cool! „Jeszcze raz spróbuj mnie kopnąć, a wstanę od komputera i przyjdę do Ciebie!!!". He, he, he.

Quake



Jest istnym arcydziełem wśród dzisiejszych gier doomopodobnych. Perfekcyjnie dopracowany pod każdym względem, także pod kątem gry w kilku. Przeciwnicy co prawda wszyscy wyglądają podobnie, ale zachowują się jak postacie z Virtua Fighter: ciężko sapią, płynnie i naturalnie się poruszają itd. Nareszcie są to bryły pokryte teksturą, jak statki w Descencie. Najbardziej podobało mi się, gdy rozwaliłem kolegę koło ściany, a ten zamiast rozłożyć się jak długi na ziemi opadł na kamienną posadzkę i oparł się plecami o ścianę, zwiesiwszy głowę. Cool!

Każdy z graczy może sobie wybrać kolor koszulki oraz portek, to będzie go odróżniać od innych. Podobny kolor spodni może oznaczać przynależność do jakiegoś teamu.

Walka przez Internet

W tej sieci komputery dogadują się dzięki protokołowi TCP/IP. Istnieje jednak możliwość emulowania IPX przez TCP/IP. Dokonuje tego program o nazwie Kali. To taki TSR (sterownik ładujący się do pamięci), który udaje IPX podczas połączenia modemowego, tak że gry myślą, iż nasz komputer jest przyłączony do sieci lokalnej. W praktyce oznacza to, że jeśli masz oprogramowanie Kali oraz pełny dostęp do Internetu (tzw. konto SLIP lub PPP – jeśli oglądasz graficzne strony pod Netscape, to masz konto tego typu), starczy Ci jeden komputer w domu do grania w jedenaście osób w Rise of the Triad! Specjalny programik wchodzący w skład zestawu Kali dzwoni SPOD DOS (nie działa pod Windows, aczkolwiek jest już wersja Kali dla Windows 95) do Twojego providera, łączy się z nim przez PPP (lub SLIP) i następnie podczepia się do jednego z kilkunastu specjalnych serwerów internetowych (zwanych Kali–Serwerami), łączących graczy z całego świata. Po połączeniu programik wychodzi do DOS i zostawia w pamięci specjalny sterownik, który gry rozpoznają jako IPX. Teraz można normalnie uruchomić grę, wybrać opcję Network game i grać! Na przykład w cztery osoby w Dooma – Ty dzwonisz z Polski, ktoś inny z Nowej Zelandii, kolejna osoba z Islandii, a następna z Kanady. Great!

Niestety, połączenie jest niestabilne, powolne (modem 14.4 nie wyrabia się) i drogie (płacimy za telefon). Zainteresowanym internautom proponuję poszukać informacji na temat IHHD (Internet–Head–to–Head–Daemon) oraz iDoom. UWAGA! Ci z Was, których komputery podłączone są do Internetu (w pracy bądź w szkole) nie bezpośrednio przez modem, ale poprzez sieć IPX – nie będą mogli niestety skorzystać z usług Kalego.

Terminal Velocity



To gra jedyna w swoim rodzaju. Latasz futurystycznym stateczkiem kosmicznym ponad teksturowanymi krainami, górami i dolinami. Nie ograniczają Cię żadne korytarze, jak w Descencie. Możesz nawet wznieść się ponad chmury.

Podczas gry przez sieć Twoim zadaniem jest... zestrzelić wrogie myśliwce, sterowane przez innych graczy (cóż za zaskoczenie!). Akcja niesamowicie szybka (pod warunkiem posiadania Pentiumka), statki cały czas lecą przed siebie, nie mogą się zatrzymać. Napięcie dodatkowo zwiększa świetna, dynamiczna muzyka w tle. Gracze mogą wybrać sobie jedną z dwóch drużyn i grać w teamie (np. dwóch kontra dwóch). Wtedy dopiero jest zabawa!

Syndicate



W wersji podstawowej nie obsługuje sieci, trzeba dopiero zainstalować dodatkowe misje, które wnoszą tzw. net support. Gdy wybierzemy opcję Multiplayer Game, dostajemy do dyspozycji dziesięć misji specjalnie przystosowanych do rozgrywek „międzyludzkich". Są tak skonstruowane, że istnieje dużo zakamarków, w których można się schować i czyhać na nadchodzący oddział przeciwnika.

Można grać masymalnie w ośmiu. Każdy ma do dyspozycji po czterech agentów, co daje trzydziestu dwóch ludzi w szczytowych momentach! Wtedy robi się tłok, ale całą taką grupkę można łatwo wykurzyć za pomocą Gauss Guna.

W grze przez sieć jest jeden mały trick – przed rozpoczęciem, należy wybrać opcję Restart game. I już! 250 tys. pieniążków, najbardziej zaawansowane osłony.

Na zakończenie

Teraz już wiesz, jak możesz grać na dwóch lub więcej komputerach, więc przejrzyj przygotowany przeze mnie raport oraz tabelkę i wybierz dla siebie coś ciekawego. A jest z czego wybierać!

PiŁA/KtS

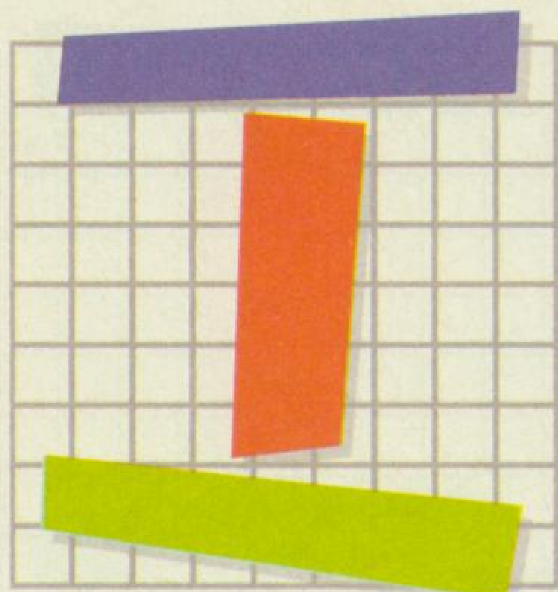
PS Proponuję ściągnąć sobie (np. z serwera www.echospeech.com) programik Game Phones. Pozwala na prowadzenie rozmów (chat) we wszystkich Doomach i Duke Nukem 3D za pomocą mikrofonu. W ostatniej wersji GP, 1.1, program obsługiwał tylko rodzinę Sound Blaster, jednak niewykluczone, że w momencie ukazania się tego numeru Gamblera będzie istniała wersja na inne karty dźwiękowe.

Podziękowania dla:

Rudego – za udostępnienie legalnych wersji gier na CD,

Dominiki – za zjedzenie moich chrupek

oraz dla moich przeciwników podczas walki w sieci: Adriana, Kudłatego, Maciorki, Marcina, Krzyśka, mojej (kochanej) siostrzyczki i Antona (mam nadzieję, że o nikim nie zapomniałem).



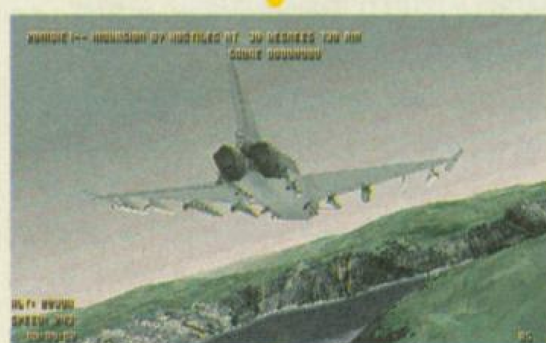
Lista 110 gie

Leg

Typ gry: **SP** – sportowa; **SL** – symulator samolotu; **SC** – symulator samochodu; **SS** – symulator śmigłowca;
3D – zręcznościowa 3-D; **ST** – strategiczna; **ZR** – zręcznościowa/platformowa/strzelanka; **MO** – mordobicie
Sieć – rodzaj sieci używanej przez grę; **Modem** – gra przez modem; **Null** – gra przez tzw. null–modem,
Co-Op – gra „razem przeciw światu"; **Anarchy** – gra „wszyscy przeciw wszystkim". **SSF** – Super Street Fighter

Nazwa gry	*Typ gry*	*Sieć*	*Modem*	*Null*	*Chat*	*Max*	*Co-Op*	*Anarchy*
3-D Table Sports	SP	IPX	Tak	Tak	Tak	2	Nie	Tak
Actua Soccer	SP	IPX	Tak	Tak	Nie	?	Tak	Tak
Advanced Tactical Fighters	SL	IPX	Tak	Tak	?	8	?	?
Air Warrior	?	?	?	?	?	?	?	?
Apache AH-64 Longbow	SS	?	?	?	?	?	?	?
Archon Ultra	LO	Nie	Tak	Tak	Nie	2	Nie	Tak
Battle Beast	MO	IPX	Nie	Nie	Nie	2	Nie	Tak
Battle Chess	SZ	Nie	Tak	Nie	Nie	2	Nie	Tak
Battle Chess 4000	SZ	Nie	Tak	Nie	Nie	2	Nie	Tak
Battledrome	?	IPX	Tak	?	?	?	?	?
Battle of the Eras	?	?	?	?	?	?	?	?
Big 3, The	?	?	?	?	?	?	?	?
Bridge Crew	KA	?	?	?	?	?	?	?
Car & Driver	SC	NetBIOS	Tak	Tak	?	?	Nie	Tak
Chuck Yeager's Air Combat	SL	?	?	?	?	?	?	?
CivNet	ST	Różne	?	?	?	7	?	?
Command & Conquer	ST	IPX	?	?	?	4	Tak	Tak
Conquest of the New World	ST	?	?	?	?	?	?	?
CyberBykes	?	?	?	?	?	?	?	?
Descent	3D	IPX	Tak	Tak	Tak	8	Tak	Tak
Descent 2	3D	IPX	Tak	Tak	Tak	8	Tak	Tak
Destruction Derby	SC	Nie	Tak	Tak	Nie	2	Nie	Tak
Dogfight	SL	?	?	?	?	?	?	?
Doom	3D	IPX	Tak	Tak	Tak	4	Tak	Tak
Doom 2	3D	IPX	Tak	Tak	Tak	4	Tak	Tak
Duke Nukem 3D	3D	IPX	Tak	Tak	Tak	8	Tak	Tak
EuroFighter 2000	SL	IPX	Tak	Tak	Tak	8	Tak	Tak
Empire 2	ST	IPX	?	?	?	2	?	?
Empire Deluxe	ST	?	?	?	?	?	?	?
F-15 III	SL	Nie	Tak	Tak	Tak	2	Tak	Tak
F-29 Retaliator	SL	Nie	Tak	Tak	Tak	2	Nie	Tak
Falcon 3.0	SL	IPX	?	?	?	?	?	?
Fatal Racing	SC	IPX	Nie	Nie	?	16	Nie	Tak
FIFA Soccer '96	SP	IPX	?	?	?	?	?	?
Fighter Wing	?	?	?	?	?	?	?	?
Flight Commander 2	?	?	?	?	?	?	?	?
F-Wing	?	?	?	?	?	?	?	?
Grandest Fleet	?	?	?	?	?	?	?	?
Hardball IV	?	?	?	?	?	?	?	?
Havoc	?	?	?	?	?	16	?	?
Hearts for Win	KA	W95/WfW	Nie	Nie	Nie	4	Nie	Tak
Heretic	3D	IPX	Tak	Tak	Tak	?	Tak	Tak
Heroes of Might and Magic	ST	NetBIOS	Tak	Tak	Nie	4	Tak	Tak
Hexen	3D	IPX	Tak	Tak	Tak	?	Tak	Tak
Hi-Octane	3D	NetBIOS	?	?	?	?	?	?
IndyCar	SL	?	?	?	?	?	?	?
Legions	ST	NetBEUI	?	?	?	?	?	?
LineWars 2	3D	?	?	?	?	?	?	?
Lode Runner: On-Line	ZR	?	?	?	?	?	?	?
Machiavelli the Prince	?	?	?	?	?	?	?	?
Magic Carpet	ZR	NetBIOS	?	?	?	?	?	?
Magic Carpet 2	ZR	NetBIOS	?	?	?	16	?	?
Mech Warrior 2	ZR	?	?	?	?	2	?	?
Megatron VGA	?	?	?	?	?	?	?	?
Metal Marines	ST	Nie	Tak	Tak	Nie	2	Nie	Tak

EuroFighter 2000



EF 2000 to gra owiana swego rodzaju legendą: symulator myśliwca, który jeszcze w ogóle nie istnieje. Ma wysokie wymagania sprzętowe – na moim P100 chodzi jak Doom na 386 SX. Spowodowane jest to w pełni teksturowaną, bardzo realistyczną grafiką.

Przez sieć można grać aż w osiem osób, co nieczęsto się zdarza w symulatorach lotu. Do wyboru mamy latanie we wspólnym szwadronie lub „każdy przeciwko każdemu". W trybie co-operative nie da się, co prawda, ukończyć całej gry, gdyż misje wybierane są losowo. Dlatego chyba najciekawiej będzie grać przeciwko innym ludziom.

Jeśli masz dostęp do paru silnych Pentium, połączonych siecią, to ten symulator będzie najlepszym wyborem. W przeciwnym razie polecam Retaliatora „po kabelku".

Lode Runner: On-Line



Przeróbka gry mającej już kilkanaście lat. Działa pod

r sieciowych

enda

SU – symulator łodzi podwodnej; **CZ** – symulator czołgu; **SZ** – szachy; **LO** – logiczna; **KA** – karty; /kopanka.

czyli porty COM połączone kablem RS-232; **Chat** – możliwość przesyłania wiadomości do innych graczy;

Nazwa gry	*Typ gry*	*Sieć*	*Modem*	*Null*	*Chat*	*Max*	*Co-Op*	*Anarchy*
Mortal Kombat 3	MO	IPX	Nie	Nie	Tak	2	Nie	Tak
Nascar	SL	?	?	?	?	?	?	?
Need for Speed	SL	Nie	Tak	Tak	Tak	2	Nie	Tak
Netrek	?	?	?	?	?	?	?	?
Netwars	3D	IPX	Nie	Nie	Nie	?	Tak	Tak
One Must Fall 2097 v2.0	MO	IPX	?	?	?	2	Nie	Tak
Operation Crusader	?	?	?	?	?	?	?	?
Overdrive	SC	Nie	Nie	Tak	Nie	2	Nie	Tak
Pacific Air War Gold	?	?	?	?	?	?	?	?
Panzer General	ST	?	?	?	?	?	?	?
PC Bolo	?	?	?	?	?	?	?	?
Perfect General	?	?	?	?	?	?	?	?
Populous 2	ST	?	?	?	?	?	?	?
Proving Grounds	?	?	?	?	?	?	?	?
Quake	3D	IPX,TCP/IP	Tak	Tak	Tak	16	Tak	Tak
Radix – Beyond the Void	3D	IPX	Tak	Tak	Tak	4	Tak	Tak
Rise of the Triad	3D	IPX	Tak	Tak	Tak	11	Tak	Tak
Scorch	LO	Nie	Tak	Tak	Nie	2	Nie	Tak
Screamer	SC	IPX	Nie	Nie	?	?	Nie	Tak
Seawolf	SU	?	?	?	?	?	?	?
Slipstream 5000	ZR	?	?	?	?	?	?	?
Spaceward Ho!	?	?	?	?	?	?	?	?
Spectre Haste	?	?	?	?	?	?	?	?
Spectr	ZR	?	?	?	?	?	?	?
Speed Haste	SC	IPX	Tak	Tak	?	?	Nie	Tak
Stalingrad	?	?	?	?	?	?	?	?
Stars! v1.0	?	?	?	?	?	?	?	?
Strife	3D	IPX	Tak	Tak	Tak	8	Nie	Tak
Super Karts	SC	?	?	?	?	?	?	?
SSF 2 Turbo Modem	MO	Nie	Tak	Tak	Nie	2	Nie	Tak
Syndicate	ZR	NetBIOS	Nie	Nie	Nie	8	Nie	Tak
Tank Commander	CZ	?	?	?	?	?	?	?
Tekwar	3D	?	?	?	?	?	?	?
Terminal Velocity	3D	IPX	Tak	Tak	Tak	4	Tak	Tak
Total Knockout	SP	IPX	Tak	Tak	Nie	2	Nie	Tak
Total Mayhem	ZR	W95	Tak	Tak	Nie	6	Tak	Tak
Transport Tycoon	ST	Nie	Tak	Tak	Nie	2	Nie	Tak
Tyrian	ZR	IPX	Tak	Tak	Nie	2	Nie	Tak
Ultimate Doom	3D	IPX	Tak	Tak	Tak	4	Tak	Tak
VGA Planets	?	?	?	?	?	?	?	?
Virtua Chess	SZ	?	?	?	?	2	Nie	Tak
Virtua Pool	ZR	?	?	?	?	?	?	?
Warbirds	?	?	?	?	?	?	?	?
Warcraft	ST	?	?	?	?	?	?	?
Warcraft 2	ST	?	?	?	?	?	?	?
Warlords 2 Deluxe	ST	?	?	?	?	?	?	?
Warpath	?	WfW	Tak	Tak	?	4	?	?
Werewolf vs Comanche	SS	?	?	?	?	?	?	?
Wacky Wheels	SC	?	?	?	?	?	?	?
Whiplash	SC	IPX	?	?	?	16	?	?
Wing Commander Armada	?	?	?	?	?	?	?	?
Witchaven	3D	?	?	?	?	?	?	?
World Circuit	?	?	?	?	?	?	?	?
Worms + update	LO	IPX	Tak	Tak	Tak	4	Team	Tak
Zone Raiders	SC	IPX	Nie	Nie	Nie	?	Nie	Tak

Windows 95 w trybie SVGA i dostępna jest tylko na srebrzystej płytce. Do gry przez sieć korzysta z microsoftowego protokołu, nie trzeba żadnych IPX-ów. O ile w pojedynkę gra wydaje się nudna, o tyle przez sieć czy modem zabawa zaczyna się na dobre. Ludziki mogą sobie podkładać bomby, zastawiać „wilcze doły" i wykradać wzajemnie kryształki. Dodatkowo dwóm ścierającym się przeciwnikom przeszkadzają mnisi, których także trzeba wykończyć.

Można też grać w kooperacji – nie wypalamy wtedy dziur pod nogami kolegów, ale pomagamy im w mordowaniu mnichów.

Doom



Zna go każdy – nie będę więc się rozwodził o tematyce. Nawet samotnie gra się ekstra, ale pięć razy lepsza zabawa jest w sieci! Przeciwnicy wreszcie nie stoją w miejscach, których można się nauczyć na pamięć, mają mocniejszą broń i są bardziej odporni na trafienia. W Dooma zdecydowanie najfajniej gra się w trybie „deathmatch" (czyli na śmierć i życie). Zabawa jest przednia, akcja błyskawiczna – każdy biega z wciśniętym shiftem, co często pomaga uciec przed rakietą, atmosfera napięta do granic wytrzymałości. Po trzech godzinach człowiek jest zupełnie omamiony.

REAKCJE REDAKCJI

Krótko o zmianach. Od przyszłego miesiąca zaczniemy nagradzać tzw. List Numeru (autor dostanie nową, wysoko ocenianą grę). Będzie to list, który okaże się najbardziej interesujący albo najbardziej zmuszający do myślenia, albo najbardziej analityczny, albo... itp. Słowem taki, który ja w bezmiarze swego geniuszu uznam za najfajniejszy. I wcale nie musi to być laurka. Co więcej, raz na rok wybierzemy List Roku (spośród dwunastu Listów Numeru) i autor takowego otrzyma 5 hitowych gier. Wszystkich, którzy liczą na wyróżnienie, prosimy o dołączenie na końcu listu dokładnego adresu (i ewentualnie numeru telefonu), oczywiście tylko do wiadomości redakcji.

Protestuję

Od 6 lat jestem fanem gier komputerowych. Gamblera czytam od około pół roku. Muszę przyznać, że z początku czasopismo bardzo mi się podobało, jednak po przeczytaniu numeru 7/96 postanowiłem napisać. Skłoniły mnie do tego prace Grzegorza Koralowskiego (Galeria), a konkretnie chodzi o pracę przedstawiającą nagą postać na krzyżu. Chciałbym poinformować, że zgodnie z art. 198 KK: „Kto obraża uczucia religijne innych osób, znieważając publicznie przedmiot czci religijnej (...) podlega karze pozbawienia wolności do lat 2, ograniczenia wolności albo grzywny". Krzyż jest symbolem większości religii chrześcijańskich. Dlatego jako członek religii chrześcijańskiej (konkretnie Kościoła rzymskokatolickiego) chciałbym zaprotestować przeciwko obrazie moich uczuć religijnych.

Arkadiusz Jedynak

Na krzyżu zginęły dziesiątki tysięcy ludzi, gdyż była to jedna z najpopularniejszych kar śmierci w starożytnym Rzymie. Chrystus był tylko jedną z tych tysięcy ofiar i nigdzie nie jest powiedziane, iż każda postać ukrzyżowana musi symbolizować właśnie Jego. Inna rzecz, że takie są **skojarzenia większości** odbiorców. Ale za skojarzenia odbiorców autor nie ma obowiązku odpowiadać. Szczerze mówiąc, o wiele bardziej bulwersujące od prac Koralewskiego są dla mnie gadżety sprzedawane pod Jasną Górą, np. plastikowe butelki z głową Matki Boskiej. To jest dopiero obraza uczuć religij-

Przemoc rzondzi!

Można powiedzieć o grach doomo- i mortalopodobnych, że są grami brutalnymi, ponieważ krew leje się tam w zastraszających ilościach, po korytarzach fruwają flaki oraz giną tony mięsa armatniego. Nic to, skoro po dokładnym przyjrzeniu się pierwszej z brzegu gierce okazuje się, iż jest ona wręcz naszpikowana brutalizmem (wyrażenie własne): 1. symulatory – giną piloci, kierowcy, przechodnie, każdy; 2. RPG – ginie każdy, kto pojawi się na ekranie (no, prawie każdy); 3. sportowe – full of kontuzjas; 4. przygodowe – najczęściej giniesz Ty; 5. edukacyjne – są niezdrowe dla zdrowia. (...) Widziałem program, w którym pewna pani mówiła, iż powinny istnieć wyłącznie gry edukacyjne. W tym samym czasie jej zbrodniczy synek posyłał szkopów na łono Adolfa. Była także mowa o tym, iż pewien gostek na skutek zbyt długiego grania w „brutalne" gry zadźgał kumpla nożem. Przecież są także inne zastosowania tych gierek. Uczymy się na nich anatomii (budowa ciała), matematyki (szybkie liczenie ofiar), chemii (zachowanie Kakodemona po kąpieli w H_2SO_4), fizyki (jak wyglądać będzie tor kuli w głowie Impa, kiedy strzelimy ze strzelby z małej odległości. (...) Nie wciskajcie więc sobie ani nikomu, że jedne gry są brutalniejsze od innych. BRUTALNOŚĆ JEST RZECZĄ LUDZKĄ

Piontka z Jezioran

Pewien mój znajomy mawiał: czego to człowiek nie wymyśli, aby innego zaj...ć? I prawda. Trudno w historii ludzkości o większy i szybszy rozwój niż w tych dziedzinach wiedzy, które miały służyć zabijaniu. Skoro życie jest w ogóle brutalne, dlaczego niby gry miałyby od tej reguły odstawać? Ale inna sprawa – w Anglii naprawdę przytrafiło się morderstwo, w którym zabójcy (żaden nie miał nawet 10 lat) tłumaczyli, iż myśleli, że zawsze będą mogli skorzystać z opcji load i wszystko wróci do poprzedniego stanu. A tak już bardzo poważnie: bądźcie pewni, że mojemu dziecku będę cenzurować gry (tak!) i nawet mowy nie ma o zabawie np. w Syndykat (ci płonący i krzyczący przechodnie, do których tak fajnie się strzela). Wszystko jest dla ludzi, ale wódki też pić nie należy w wieku lat 10, prawda?

Gambleriada do Lublina!

Gambler to moje ulubione pismo, ale domagam się podawania wymagań. Ocena jest fajna, ale dopisać wymagań to Wam się nie chce. A poza tym moglibyście się postarać, aby Gambleriada nie była tylko w Warszawie, ale np. w Lublinie. W Gamblerze brak mi trochę CD-ROM-ów. Prawie każde pismo ma już CD.

Michał Komorowski

Jak już pisałem, w najbliższym czasie metryczki się zmienią i wymagania będą podawane dla każdej gry. Gambleriada wędrująca po kraju, to niestety nie jest dobry pomysł, bo wystawcy by nas pewnie zagryźli. Tak to już jest, że targi są zwykle przywiązane do konkretnego miasta: ECTS w Londynie, a Gambleriada w Warszawie itp. Inna sprawa, że w Lublinie impreza pewnie by wypaliła. A wiem co mówię, bo znam to miasto dobrze. CD-ROM jest właśnie dołączony do numeru, który czytasz (jeżeli jesteś prenumeratorem albo kupiłeś Gamblera CD za jedyne 9,99 złotych).



Numery archiwalne

Tradycyjnie Czytelnikom zainteresowanym numerami archiwalnymi Gamblera umożliwiamy ich zakup.

W tabelce podane są numery, dostępne jeszcze w sprzedaży (niestety, nakłady pozostałych już wyczerpane). Wystarczy zaznaczyć na kuponie wybrany numer Gamblera (lub numery) oraz wpisać czytelnie swój adres, wyciąć kupon i wraz z kopią dowodu wpłaty na konto:

LUPUS sp. z o.o. PKO BP, IX O/Warszawa, 1599-318121-136 przesłać do redakcji.

Cena numeru 2/95 wynosi 2 zł (20 tys. zł),
cena numerów od 5 do 8/95 – 2 zł 30 gr (23 tys. zł),
cena numerów od 10/95 do 12/95 – 2 zł 60 gr (26 tys. zł),
cena numerów od 1/96 do 3/96 – 3 zł (30 tys. zł)
cena następnych – 3 zł 30 gr (33 tys. zł).

Kupon ważny do 30.09.1996 r.

2/95 5/95 8/95 10/95 12/95 1/96 2/96 3/96 4/96 5/96 6/96 7/96

Imię i nazwisko lub nazwa firmy ....

Adres ....

Reklamacje w sprawie numerów archiwalnych prosimy zgłaszać we wtorki i piątki w godz. 10.00–12.00 do p. Marii Paczkowskiej – tel. 41 00 31 w. 221.

Gambler i Gambleriada

Czytam Gamblera od września 1995 r. i uważam Waszą gazetę za jedną z najlepszych w branży. Dlaczego nie najlepszą? (...) Wasza oprawa graficzna nie należy do najlepszych. Czarne lub białe strony ozdabiane figurami geometrycznymi – potworne. W Waszej konkurencji każda strona jest kolorowa, inna. Tytuły gier też moglibyście pisać większymi literami. Reklamy, które psują wygląd recenzji prześlijcie na koniec – tym, co je lubią, łatwiej będzie je znaleźć. Jedynie do tekstów i zdjęć nie mam żadnych obiekcji. Mimo tych niedociągnięć kupuję i czytam Gamblera – nikt nie jest doskonały. Teraz chciałem opowiedzieć o zauważonych przeze mnie rażących niedociągnięciach na Gambleriadzie.

1. Stoiska były jednakowego koloru, monotonne, różniły się tylko właścicielem [a nie powinny? – don Pedro]. Żadnych dekoracji, kolorów, plakatów na ścianach. Przecież to nie zjazd mnichów czy Arabów, ale graczy. Na takich targach powinno się dostać zawrotu głowy od kolorów.
2. Muzyka była naganna. Cały czas ktoś puszczał soundtrack Mortala, który mi się znudził po trzecim razie. (...)
3. Bufet był ubogi i drogi. Za cenę kiełbaski kupiłbym dwie w śródmieściu. Poza tym rozłaziły się.
4. Miało być dużo konkursów. Ja słyszałem o dwóch: MK3 i Virtua Fighter, który się zresztą nie odbył. Czy to tak trudno było zrobić dużo minikonkursów z nagrodami pocieszenia? (...)
5. Z głośników prawie cały czas leciała denna muzyka, a przecież od czasu do czasu mógłby się włączyć spiker i powiedzieć, co się dzieje ciekawego.
6. Nie było żadnego stanowiska do gry w sieci. Czy nie byłoby przyjemnie urządzić deathmatch w Descent 2?

Dlaczego turniej MK3 urządzono tylko w Warszawie? W województwie katowickim też jest dużo dobrych graczy, których nie stać na przyjazd do Warszawy. Czy moglibyście zrobić następną Gambleriadę w Katowicach? (...) Turniej mógł się odbywać na PlayStation – nie trzeba ustawiać klawiszy, każdy umie grać na joypadzie. A co z liczbą uczestników? Mogłoby być ich 3 razy więcej. (...) Powinien też być jakiś trening, aby klawiszowcy przyzwyczaili się do joypada. (...) Informacja na targach była okropna. Później dowiedziałem się o wielu innych konkursach, ale po fakcie. W broszurze [rozdawanej – przyp. red.] przy wejściu nic o nich nie pisało.

dr Dik

No, to po kolei. Co do Gamblera, to wziąłem w dłonie swe nr 7/96 i liczę. Stron białych: 18, stron czarnych: 2. Razem: 20. Dokładnie 20 procent numeru. Chyba jednak nie tak źle? Figury geometryczne, które tak Ci się nie podobają, niedługo, Bogu dziękować, znikną. A reklamy, cóż, sposób, który zaproponowałeś to idealna metoda na to, aby wszystkie firmy natychmiast zerwały z nami umowy. W końcu są zainteresowane reklamami w środku numeru, a nie wydzielonym im gettcie. Teraz Gambleriada. 1. Pretensje o wystrój stoisk należy mieć tylko i wyłącznie do firm, do których należały. Ale to, co piszesz, nie do końca jest prawdziwe. Na przykład User urządził stoisko w stylu średniowiecznym, reklamując w ten sposób grę Polanie. 2. Muzyka szła z głośników w hali, a także z każdego stoiska. I czasem, rzeczywiście, była nie do wytrzymania. Nikt jednak nie może zabronić wystawcom, aby puszczali to, co chcą. Nawet jeśli miałby to być soundtrack z Mortala przez trzy dni (zresztą czadowy). 3. Zastrzeżenia co do bufetu należy kierować pod adresem hali Torwar. To ich bufet. 4. Konkursów było mnóstwo. Większość wystawców organizowała coś na swoich stoiskach (sam Gambler zrobił ich kilka), nie mówiąc już o codziennym losowaniu kilkudziesięciu nagród wśród wszystkich, którzy kupili bilety i wrzucili je do urny. 5. Z głośników leciała muzyka naprawdę zróżnicowana. Począwszy od nagrań z radia WAWa (radiowego patrona targów), po łagodny rock, kończąc na heavy metalu. Disco polo nie było. Spiker mówił sporo (coś o tym wiem), ale kiedy nastawiał głośniki na większą moc niektórzy krzyczeli, że idzie im krew z uszu, a znowu kiedy ściszał, inni nic nie słyszeli. Taka to już specyficzna akustyka Torwaru. 6. Z tym nie było najlepiej, ale np. na naszym stoisku można było zagrać „po kablu" w Duke Nukem 3D i symulatory lotu.

No, dobrze. Idziemy dalej. Jak myślisz, co powiedzieliby gracze z Gdańska, gdyby musieli przyjeżdżać na turniej MK 3 do Katowic? Warszawa przynajmniej jest w środku Polski i każdemu tu równie blisko (czy równie daleko). Turniej MK3 na PlayStation nie jest dobrym pomysłem. Po pierwsze, właściciele PSX w Polsce jest około tysiąca, właścicieli PC kilkaset razy więcej. Ja sam nie mam pojęcia o korzystaniu z joypada, a na klawiaturze gram niezgorzej. Gdybym chciał startować w Turnieju, takie „usprawnienie" załatwiłoby mnie na amen. Informacja targowa nie mogła podawać wiadomości o konkursach, gdyż stanowiły one indywidualną inicjatywę wystawców, często podejmowaną spontanicznie. Wszystkie informacje były podawane przez radio i, sądząc po tłumach uczestniczących w konkursach, okazały się informacjami ogólnie dostępnymi (czytaj: słyszalnymi). A tak nawiasem mówiąc, to nie można być członkiem religii. Religię można wyznawać.

Reagował jedyny i samopowtarzalny
don Pedro (z Krainy Dobroczyńców)

Tego dziś chcę!

Moglibyście napisać już o zgrywach politycznych: „Co tam, Panie, w polityce". Niewiele tego było (jak pamiętam, to aż raz!). Może też by cosik więcej na Amigę. Gdzieś czytałem, że zajmujecie się też Amigą (he, he, he). Chyba już doktorek habilitowany i Wandall coś wyskrobali? Jeśli tak, to wydrukujcie coś, bo bez tego Wasza gazeta zrobiła się przeciętna. Dobrodusznie ofiarowuję drugą stronę mego listu dla nich. Niech się podzielą, jak chcą. Pogońcie tych (...) z agencji wysyłkowej, żeby się streszczali z wysyłaniem prenumerat. W tamtym miesiącu przyszła 1. (brawo!), ale w tym dopiero 12. (buuuu...)

Wojtek Walewski, „Smok"

Gambler jest pismem o grach komputerowych i stąd jak nie ma miejsca na gry, to wypadają tematy z pogranicza i zza granicy. Randall (nazwanie Wandallem bardzo mu się spodobało) i doktorek—niszczyciel zostali wyrzuceni do śmietnika historii w związku z reorganizacją bazy, zagospodarowywaniem nadbudowy i przyjęciem nowych rozwiązań strukturalnych. Ponoć w śmietniku nie jest im źle. Mają tam dobre towarzystwo (Bad Mojo, you know) i mnóstwo pysznych odpadków. W każdym razie, ze zniknięciem z łamów nie mieli nic wspólnego. Zniknięto ich. O amigowych grach piszemy rzadko, bo Amiga, hmmm, jakby Ci to powiedzieć delikatnie... nie czuje się najlepiej. Miała wypadek, wiesz? Z prenumeratami jest bieda. Wiemy dobrze, że czasem wysyłka się spóźnia i niewiele możemy poradzić. Ale czy nie będzie pewnym zadośćuczynieniem fakt, że Ty jako prenumerator otrzymałeś w tym miesiącu Gamblera z CD bez dopłaty?

Mam pomysł

Mam do Was pytanie. Co wpływa na wysokość oceny pomysłu w metce? Nie odpowiadajcie, że oryginalny pomysł autorów, bo taka odpowiedź jest niedorzeczna. Druga część pewnej gry nie może mieć oryginalnego pomysłu, bo ma pierwowzór (Worms: Reinforcements, Gambler 7/96). Poruszcie ten temat w Reakcjach Redakcji.

Wojtek Szczepański

Poruszamy. Już niedługo metka się zmieni (zobaczymy, czy częściowo, czy radykalnie). Ocena pomysłu jest czasami niezwykle przydatna w wypadku, gdy gra jest słaba lub średnia, ale za to autorzy mieli doskonałe zamierzenia i podeszli w nowatorski sposób do tematu (np. Darklands, Total Distortion). Ale rzeczywiście, jak oceniać kontynuacje? Czy, co gorzej, dodatkowe scenariusze?

KLUB MIŁOŚNIKÓW DEFEKACJI

Jako że jestem wysokiej klasy koprofilem i znanym powszechnie miłośnikiem stolca pod postacią wszelką – tudzież rozmów o sraniu i jego pochodnych, pozwolę sobie przedstawić Szanownym Czytelnikom podstawowy materiał, pozwalający przygotować się do egzaminu na Członka Zwykłego Klubu Miłośników Defekacji.

Oficjalna lista gówien

Duch – czujesz, że wyszło, ale nie ma go w kiblu.

Czyste – czujesz, że wyszło, widzisz je w kiblu, ale nie zostawia śladów na papierze toaletowym.

Mokre – podcierasz się 50 razy, ale wciąż czujesz, że trzeba jeszcze raz, więc musisz włożyć trochę papieru do gaci, żeby się nie pobrudziły.

Druga Fala – kiedy się wysrasz i podciągasz spodnie, zdajesz sobie sprawę, że musisz jeszcze raz.

Pękająca Żyła na Ciemieniu – ciśniesz tak mocno, że praktycznie dostajesz apopleksji.

Gigant – wysrywasz tyle, że tracisz 15 kg.

Kłoda – tak długie, że boisz się spłukać bez wcześniejszej fragmentacji za pomocą szczotki do kibla.

Gazowe – jest głośne i każdy w zasięgu słuchu śmieje się z Ciebie.

Kukurydza – jak sama nazwa wskazuje.

Jak Chciałbym Się Wysrać – kiedy chcesz, ale wszystko, co możesz zrobić, to usiąść na kiblu, cisnąć i pierdnąć kilka razy.

Naciąganie Kręgosłupa – tak bolesne, że powiedziałbyś, że wysrywasz kręgosłup.

Mokry Pośladek (Uderzenie Mocy) – wychodzi tak szybko, że spadając do wody ochlapuje Ci siedzenie.

Płynne – żółtobrązowa ciecz wystrzeliwuje i opryskuje całą muszlę.

Meksykańskie Żarcie – tak śmierdzi, że trzeba wietrzyć.

Wysokiej Klasy – nie śmierdzi.

Spławik – kiedy jesteś w kiblu publicznym, a w kolejce czeka dwóch ludzi, srasz, spuszczasz dwa razy, ale kilka kulek wielkości piłeczek golfowych nadal pływa po powierzchni wody.

Zasadzka – nigdy nie zdarza się w domu, ale zazwyczaj na imprezie albo w czasie gry w golfa. Jest rezultatem próby pierdnięcia delikatnie i cicho, ale ostatecznie kończy się zabrudzeniem gaci i do końca dnia chodzisz ze skrzyżowanymi nogami.

Pijackie (Kackupka) – następuje rankiem po pijackiej nocy. Najbardziej zauważalne są znaki ześlizgiwania się na dnie muszli.

Szampańskie – masz takie zatwardzenie, że kiedy korek się odblokuje, wypływa gazowana ciecz.

Przylgnięte – kiedy chcesz się podetrzeć, ono czeka na brzegu.

Wybuch – poprzedzone pierdnięciem tak okropnym, że po wysraniu się sprawdzasz, czy na muszli nie ma spękań.

Egzorcysta – piekąca, żółtobrązowa ciecz wystrzeliwuje, opryskując całą muszlę (patrz też: Płynne).

Zabawa_w_Chowanego – wychodzi do połowy, wraca, wychodzi, wraca...

Królicze – wychodzi w zgrabnych, okrągłych porcjach (duże ilości). Właściwie nigdy się nie kończy, ale człowiek sam przestaje z nudów.

Alfabet – wychodzi powoli, z jedną lub więcej przerwami, a kiedy na nie spojrzysz, myślisz: „Czyż nie przypomina litery...?"

Feministyczne – nieważne jak wygląda i jak wychodzi, i tak jest to wina mężczyzny.

Pochodnia – tak pali dupę, że przysiągłbyś, że jest łatwo palne (zazwyczaj zdarza się rankiem po zjedzeniu dzień wcześniej WIELKIEJ ilości ostrego żarcia).

Dualnej Gęstości – jedna część jest ciekła, podczas gdy druga jest ciałem stałym.

Wstążkowe – półpłynna materia fekalna, która jest zbyt cienka, aby sklasyfikować ją jako Kłodę, a również zbyt gęsta, aby była Płynnym. Wygląda raczej jak trzycentymetrowej szerokości brązowa wstęga z kolorowymi cętkami.

Publiczne – przypomina znane uczucie ciepłego, miłego smrodku, który naciera w niezbyt higienicznych kiblach publicznych.

Mały Chłopiec – wystarczająco potężne, aby zrównać z ziemią niewielkie miasto.

Powódź – wysrywasz tyle, jakby rozpruł się wielki worek z piaskiem; zazwyczaj kończy się zalaniem muszli i zostajesz sam na sam z brązową, ciastowatą masą.

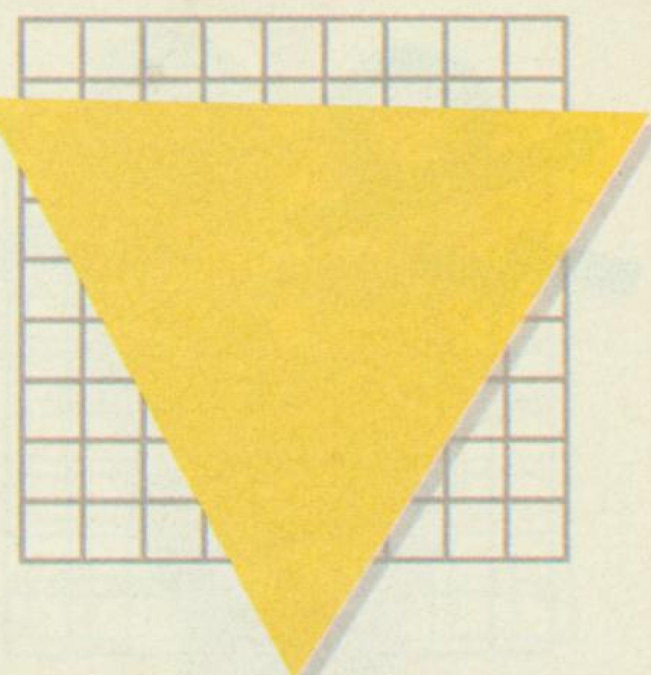
Sen – kiedy nie byłeś w kiblu przez 2 tygodnie, to jest to, o którym śnisz.

Betonowe – zostawiasz po 2 tygodniach niechodzenia do kibla.

Chirurgiczne – następuje po Betonowym – musisz iść do chirurga, ponieważ dupa jest rozdarta.



TETRIS MULTIMEDIA



Siedzę przed monitorem swojego PC i rozmyślam, o czym by tu nabazgrać... Polityka? Nie, dzięki... Raz już napisałem i teraz ze strachem czekam na reakcję osobników spod znaku V.I. Leniwca i Józefa Zwissarionowicza. Tematy religijne – też dziękuję! Jeszcze nic nie napisałem, a i tak naraziłem się miejscowym pingwinom (chamskie małe czarno–białe). O sportach też nic, bo MZIOS mógłby się czepiać w związku z zakazem reklamy tytoniu.

A może komputery? Można by, chociaż tak właściwie to doprowadzają mnie tylko do szału. Od jakiegoś czasu wszystkie (niemal) gry do uruchomienia wymagają DX4 120 MHz z 16 MB RAM, a do płynnego działania co najmniej procesora 786 i 64 megsów. Do codzienności należą już produkty zajmujące 4 płytki CD, z czego dwie – intro, dwie – animacje wewnątrzgrowe i dźwięk, a sama gra jest upchnięta na ostatnich paru kilosach czwartego dysku. Gry zresztą na ogół kiszkowate (czasem wręcz stolcowe), o których zapomina się w momencie, gdy konkurencja wyprodukuje coś podobnego na jeszcze większej liczbie płytek. Najweselszy zaś w tym wszystkim jest fakt, że ostatnie naprawdę pomysłowe gry pochodzą z przełomu dekad i w większości chodzą nawet na ś.p. AT.

Jeśli ktoś myśli, że nastrój może być tylko w grze o grafice SVGA ileśtam × jeszczewięcej – niech se gały wydłubie, połknie i wysra, a kupkę położy na Gamblerze i poszuka wzrokiem kolejnego ochrzanu wypociny na Pentium 160 MHz i 64 MB RAM. A potem – chcąc się przekonać, co to jest PRAWDZIWY NASTRÓJ – niech uruchomi prehistorycznego Wolfensteina na prehistorycznym AT i chwilkę pogra. Jak mu jakiś Niemiec puści w t... serię z PC-Speakera – atak serca gwarantowany. Utrata słuchu też...

Do dziś nie brakuje osób „zagrywających się" namiętnie choćby w Cywilizację, Red Barona, Gunshipa 2000 czy nawet RR Tycoona. Wielu może się temu dziwić, choć sytuacja jest raczej jasna: te gry mają osobowość, podczas gdy większość nowych produkcji nie wnosi w świat gier dokładnie nic (pomijając kolejne rekordy rozmiarów pojedynczego programu)!

Nic zresztą dziwnego. O wzajemnym napędzie sprzętowo–software'owym, rozpoczętym przez „miękki mały" od strony programów i Intela w sprzęcie jest tematem na parę megsów tekstu. Poza tym na klienta działa magia liczb. Takie np. 10246x768 – czyż to nie brzmi zachęcająco? Albo 16,7 miliona?

Czasem jednak dochodzi do przegięć. Ostatnio dotarły do mnie wieści, jakoby miała powstać gra Tetris Multimedia. Gra obsługuje wszelkie mutacje standardu SyfVGA (także w TrupColorze), posiada wiele animowanych wstawek, występują w niej znani aktorzy. Ma toto zajmować okrągłe 10 CD-ROM-ów (dźwięk + grafika) i dodatkowo jedną dyskietkę 360 kB (gra).

Jeśli wiadomość potwierdzi się choć w części – wyp... peceta w diabły i przesiadam się na Amigę. Jeśli w całości – idę na najbliższe wysypisko poszukać jakiegoś ZX Spectrum.

P.M.B. Pierrezza & jego (jeszcze...) PC







Albion

O tej grze mówiło się już od dawna. Również dlatego, że niemiecka firma Blue Byte znana jest głównie z tworzenia strategii (Battle Isle, History Line, Settlers), a tymczasem Albion reklamowany był jako gra role–playing. Rzeczywiście, można bez obaw zaklasyfikować Albion do tego gatunku. Ale miłośnicy szybkiej akcji i częstych walk nie znajdą zbyt wiele dla siebie. Albion to, przede wszystkim, rozmowy i zwiedzanie ogromnego świata. Podobno właśnie z uwagi na trudność w przetłumaczeniu ogromnej liczby dialogów tak długo czekaliśmy na angielską wersję gry (niemiecka jest już na rynku około pół roku).

Akcja rozpoczyna się na statku kosmicznym, gdzie wcielasz się w postać jednego z pilotów, Toma Driscolla. Katastrofa statku patrolowego – pojazd rozbija się na powierzchni nie zbadanej planety. Tam znajdujesz wysoko rozwiniętą cywilizację humanoidalną o ciekawej strukturze społeczno–obyczajowej. Zadaniem naszych bohaterów będzie powrót na rodzimy statek–bazę. Ale przedtem czekają ich liczne zadania i przygody w obcym świecie (między innymi kontakt z ludźmi zamieszkującymi od dawna ten glob, nie zawsze przyjaznymi).

W Albionie po raz pierwszy w historii gier role–playing wykorzystano aż trzy „metody widzenia" grupy. We wnętrzach budynków obserwujemy grupę z lotu ptaka (w dużym zbliżeniu), w mieście i podziemiach widok zmienia się na 3D (podobnie jak w Doomie), a poza miastami znów mamy do czynienia z „lotem ptaka", tyle że figurki bohaterów są już bardzo małe (jak te z Command & Conquer). Niestety, w bardzo nieatrakcyjny sposób rozwiązano walkę. Pojawia się po prostu plansza (pięć pól na sześć), a my przesuwamy po niej (podział na tury) figurki, symbolizujące naszych herosów. Sami bohaterowie podlegają przemianom dobrze znanym z innych gier role–playing: otrzymują punkty doświadczenia, przechodzą na kolejne poziomy, trenują sztukę walki u mistrzów, otrzymują dodatkowe punkty życia i magii (dotyczy tylko tubylców, bo ludzie nie potrafią czarować).

W Albionie przykuwa uwagę nieprawdopodobna grafika. Wypieszczona, bogata w kolory, pełna szczegółów. Wnętrza domów są pełne bajerów: mebli, przedmiotów codziennego użytku, fontann, roślinek itp. Podobny zabieg zastosowano w cyklu Dark





Sun (Albion w ogóle pod kilkoma względami przypomina tę grę SSI), ale na dużo mniejszą skalę.

Teraz czas na parę słów o błędach. Wspominałem już o niezbyt pomysłowym systemie walki (jest też mało atrakcyjna od strony graficznej). Do tego dochodzi niezbyt zręcznie rozwiązana strona dialogowa (można było stworzyć system, w którym gracz nie musiałby tyle klikać myszą) oraz pewne kłopoty z „namierzaniem" przedmiotów, które się zabiera czy osób, z którymi można porozmawiać. Przydałby się też notatnik, zapisujący automatycznie co ważniejsze uzyskane informacje, oraz automapping, który występuje tylko w sceneriach 3D, a powinien wszędzie.

Niezależnie jednak od tych wad Albion mógłby stać się rolplejowym hitem roku. Jednak przypominam, iż na jesieni powinny się ukazać Shadow over Riva, Might&Magic 6, Lands of Lore 2 czy Elder's Scroll 2. Czy Albion obroni się wobec takiej konkurencji, zadecydujecie Wy za pomocą swoich portfeli.

Jacek Piekara

ALBION
Blue Byte 1996
Role-playing
PC CD-ROM

Grafika	95%
Dźwięk	70%
Grywalność	80%
Pomysł	85%
Ogółem	85%

Dystrybucja: CD Projekt

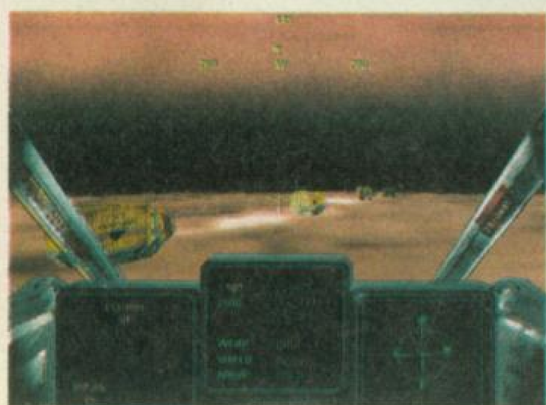
Shattered Steel

Mile wspominam początek lat 90., kiedy zdarzały nam się piękne niespodzianki. Niewiele było wtedy wcześniejszych zapowiedzi firm i przyznam się szczerze, że o takim np. Wolfensteinie dowiedziałem się, gdy zobaczyłem go na redakcyjnym komputerze. A dzisiaj? Wszystkie znaczące tytuły zapowiadane są często z ponad rocznym wyprzedzeniem. Informacje prasowe, screenshoty, trailery, rolling demos, playable demos, reklamy, komentarze w Internecie – wszystko to tworzy tzw. hype, czyli stan ogólnej świadomości, w którym gracze z wielkimi nadziejami nerwowo czekają na pojawienie się programu na rynku. W takiej sytuacji trudno o miłe zaskoczenie, a dużo łatwiej o rozczarowanie. Nie, żebym narzekał – takie są prawa marketingu. Ale kiedyś jednak było bardziej romantycznie.









Skoro już opisałem ten stan rzeczy, to oczywiście muszę natychmiast znaleźć wyjątek. Jest nim Shattered Steel – w moim odczuciu jeden z lepszych tytułów, jakie pojawiły się w tym roku, a jednocześnie gra przez polski rynek zupełnie nie oczekiwana. Czymże jest ta tajemnicza produkcja? Otóż jest to gra podobna do takich tytułów, jak MechWarrior 2 czy EarthSiege – kierujemy w niej kroczącą maszyną bojową przyszłości. Shattered Steel jest jednak prostszy od tamtych gier, ma charakter bardziej zręcznościowy. W tym przypadku ta koncepcja się sprawdza, oznacza bowiem stworzenie gry „przyjaznej", ale przy zachowaniu wszystkich ważnych elementów taktyki i ogólnego postępowania. Tym bardziej że misje są ciekawe, obejmują np. konwoje.

Co decyduje o genialności „zgruchotanej stali"? System graficzny. Po fraktalnie przedstawionym terenie poruszają się superszczegółowo wykonane roboty. Wszędzie dogorywają wraki. Budynki wyglądają niczym w Terminatorze. No i najważniejsze – efekty świetle (light sourcing). Wystrzały z laserów, eksplozje – wszystko to powoduje chwilowe rozjaśnienie terenu, odwrotnie proporcjonalne do odległości od „punktu zero". Wrogie helikoptery rozświetlają teren przed sobą szperaczami. Własne ciężarówki świecą reflektorami. Szok. Twórcom MechWarriora i EarthSiega powinno się zrobić bardzo przykro, zaś szefowie firmy Nova Logic (która wyszykowała dla mających się pojawić na jesieni Armored Fist 2 i Commanche 3 nowy system graficzny – Voxel Space 2) muszą się mocno zastanowić nad perspektywami swojej działalności.

Warto ten tytuł zobaczyć choćby dla samej grafiki – choć na tym zalety się nie kończą, bo grywalność jest wysoka, a całość wciąga. Polecam wszystkim Shattered Steel jako prawdziwą perełkę, którą prasa przeoczyła – ale gracze nie powinni.

Alex

Dystrybucja: CD Projekt



SHATTERED STEEL
Interplay 1996
Zręcznościowo-symul.
PC CD-ROM

Grafika	100%
Dźwięk	85%
Grywalność	80%
Pomysł	30%
Ogółem	95%

Grand Prix 2

Od dawna zapowiadana i oczekiwana gra nareszcie została wydana. Muszę przyznać, że firma Microprose odwaliła kawał dobrej roboty. W zapowiedziach nie było przesady. GP2 to najlepszy symulator samochodów wyścigowych, jaki do tej pory ukazał się na PC. Zachowano wszystkie dobre cechy pierwszej części, rozbudowano opcje konfiguracyjne dotyczące bezpośrednio samochodów. Tu nie tylko ustawiamy tak standardowe rzeczy, jak przełożenie skrzyni biegów czy nachylenie spojlerów, ale korygujemy siłę „odbijania" kierownicy, siłę hamowania poszczególnych kół, a nawet „twardość" zawieszenia!

Zastanawia tylko jedno – czy grę przeznaczono dla przeciętnych graczy (tych jest w końcu większość), czy dla szczególnych maniaków Formuły 1? Zdecydowanie dla tych drugich. Włączenie nieśmiertelności i innych dodatków (no, może poza białą linią, pokazującą optymalny tor jazdy) według mnie psuje tylko zabawę.

Grafika rewelacyjna. Spójrzcie tylko na screeny! Równie doskonała jest muzyka, stwarzająca niespotykany klimat. Jednak już na pierwszy rzut oka coś mnie zdziwiło. Gdy w Car&Driver wsiadałem do Mercedesa C11 i dawałem mu po garach do oporu, widać było naprawdę (tak, nawet na ekranie komputera), że samochód błyskawicznie przyspiesza – wprost wbijało mnie w fotel przed klawiaturą. Tutaj, mimo całej graficznej maestrii programu, tego brak. Dlaczego? Oto pytanie dla programistów z MPS!

Jednak, mimo to, realizm (byłby pełen, gdyby do gry dołączono zestaw siłowników przenoszących na fotel gracza wstrząsy, jakich doznaje symulowany samochód), oprawa gry, jej klimat i grywalność (tu zaznaczam – dla wielbicieli tego sportu) spowodują, że będzie można przysiąść może nawet na całe miesiące i po bardzo długim treningu wygrać Grand Prix, zostać najlepszym kierowcą świata!

Wiktor Kozłowski

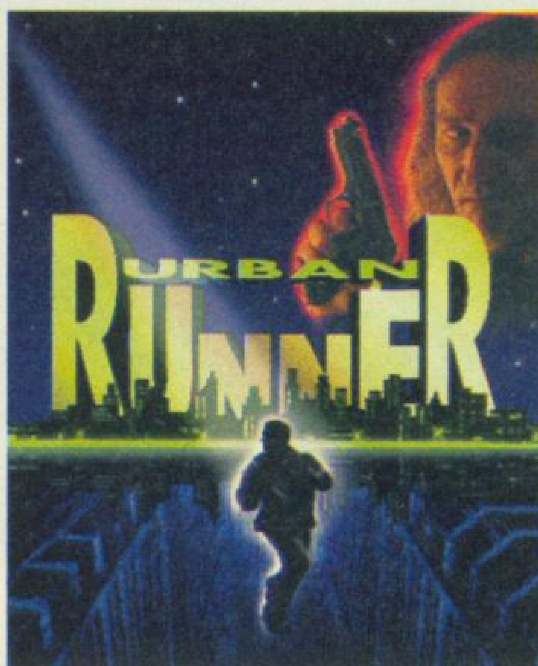
Dystrybucja: IPS Computer Group

GRAND PRIX 2

MicroProse 1996
Symulacyjna
PC CD-ROM

Grafika	100%
Dźwięk	80%
Grywalność	80%
Pomysł	90%
Ogółem	90%

Urban Runner



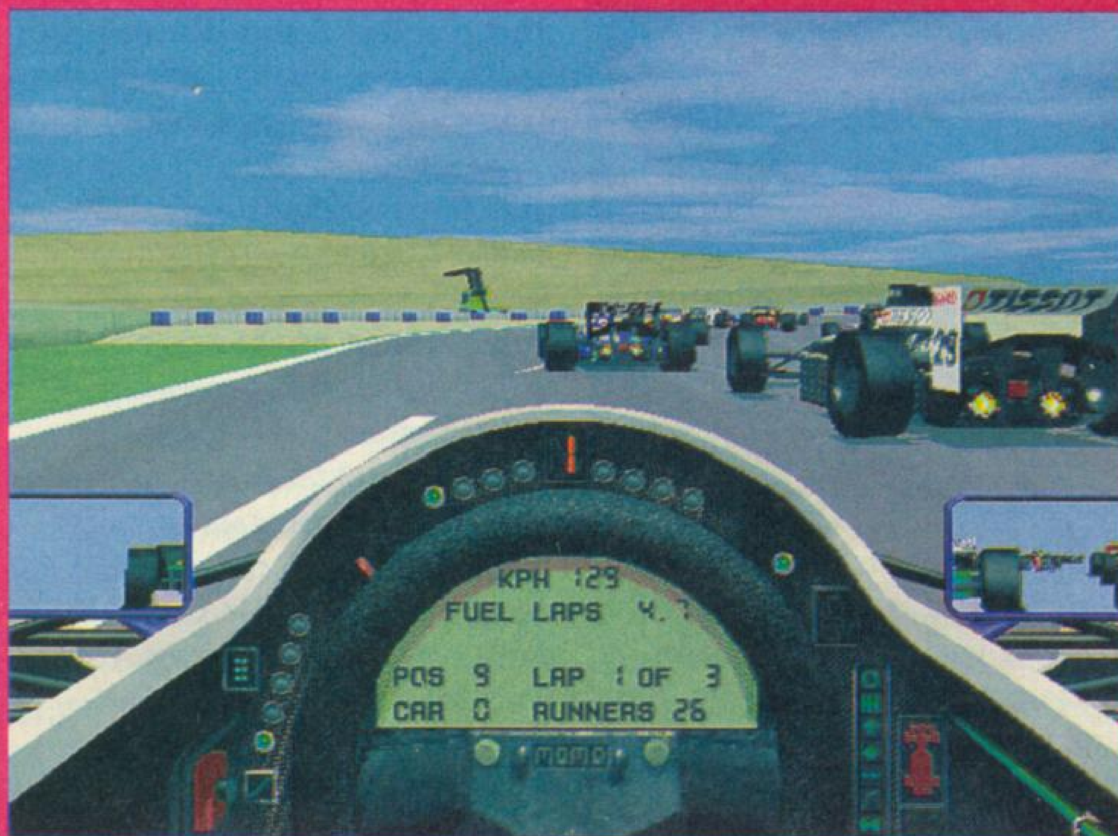
Dziennikarz Max Gardner umawia się z Marcosem, drobnym kanciarzem. Celem spotkania jest przekazanie pewnej ważnej i tajemniczej rolki filmu. Na miejscu okazuje się, że Marcos jest martwy. Maxa zaczyna ścigać policja, podejrzewająca go o morderstwo, oraz płatni zabójcy. Osaczony i niczego nie rozumiejący bohater będzie przez resztę gry BIEGŁ, uciekając przed śmiercią. Oto właśnie Urban Runner, czerokompaktowa, najnowsza produkcja Sierry. Gra innowacyjna, zrobiona z zastosowaniem kilku ryzykownych pomysłów, na szczęście udanych.

Po pierwsze, gra nie ma intro. Na początku widzimy, jak nasz bohater wchodzi do sauny i zastaje martwego kolesia. Po chwili wybiega stamtąd – jego śladem podąża morderca. Zaczyna się BIEG. To ciekawy eksperyment – wszystkiego o bohaterze i aferze, w którą się wplątał, dowiadujemy się dopiero w trakcie gry. W międzyczasie, jak w każdym przyzwoitym thrillerze, okazuje się, że w sprawę zamieszani są wszyscy, łącznie z tymi, których najmniej można o to podejrzewać. Fabuła Urban Runnera to prawdziwy majstersztyk i podoba mi się znacznie bardziej niż paranormalne (i paranoidalne) historyjki a la Phantasmagoria czy Gabriel Knight.

Kolejna rzecz to sama rozgrywka. Sierra zawsze lubiła przemycać w swoich przygodówkach elementy zręcznościowe, jednak tym razem niemal cała gra toczy się na czas. W rogu ekranu co chwila pojawia się okienko, w którym widzimy, co robi nasz prześladowca. Trzeba się spieszyć. Trzeba BIEC.

Trudno oceniać UR w kategorii klasycznych przygodówek. Nie ma tu ani wielu przedmiotów, ani możliwości ich stosowania. Nie ma zresztą czasu na zastanowienie. Bardziej liczy się instynkt, zapamiętanie rozkładu kil-









ku lokacji. Wykonanie gry jest bez zarzutu. Cały czas oglądamy profesjonalnie przygotowane filmy (25 aktorów i 4 miesiące na planie), wyświetlane w 32 tysiącach kolorów w oknie o rozmiarach ok. 640×240.

Urban Runner to gra pozostająca poza kanonem przygodówek. Innowacyjna, choć nie rewolucyjna. Dobrze wykonana, z ciekawą fabułą, grywalna – ma szanse spodobać się ludziom nie należącym do entuzjastów gatunku.

Alex

Dystrybucja: IPS Computer Group

URBAN RUNNER
Sierra 1996
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	90%
Dźwięk	75%
Grywalność	90%
Pomysł	95%
Ogółem	90%

AH-64D Longbow

Kolejny po ATF symulator firmowany przez wydawnictwo Jane's – Jane's AH-64D Longbow. Tym razem nie jest to symulator tylko z nazwy. Program odebrał grze Apache Longbow pierwszeństwo na tym polu. Nie, źle to ująłem. Zrównał się z nim, jeśli chodzi o realizm pola walki i sam model lotu, ale przewyższył go zdecydowanie pod względem grafiki. Oprawa dźwiękowa jest porównywalna. AH-64D Longbow ma jeszcze jeden atut – na krążkach (tak, to kolejny symulator na dwóch płytkach CD) umieszczono wszystko, co Jane wie o Longbow Apache'ach. Mamy więc filmy, obszerny przewodnik typu co–jest–co w tym śmigłowcu i zawarty bezpośrednio w grze (wchodzi w skład cyklu treningowego gracza), podręcznik obsługi maszyny i jej uzbrojenia oraz taktyki walki. I tu uwaga dla posiadających wersję „niepełną", nabytą drogą wymiany kilku papierków na złotą płytkę CD – właśnie tego NIE ZAWIERA!





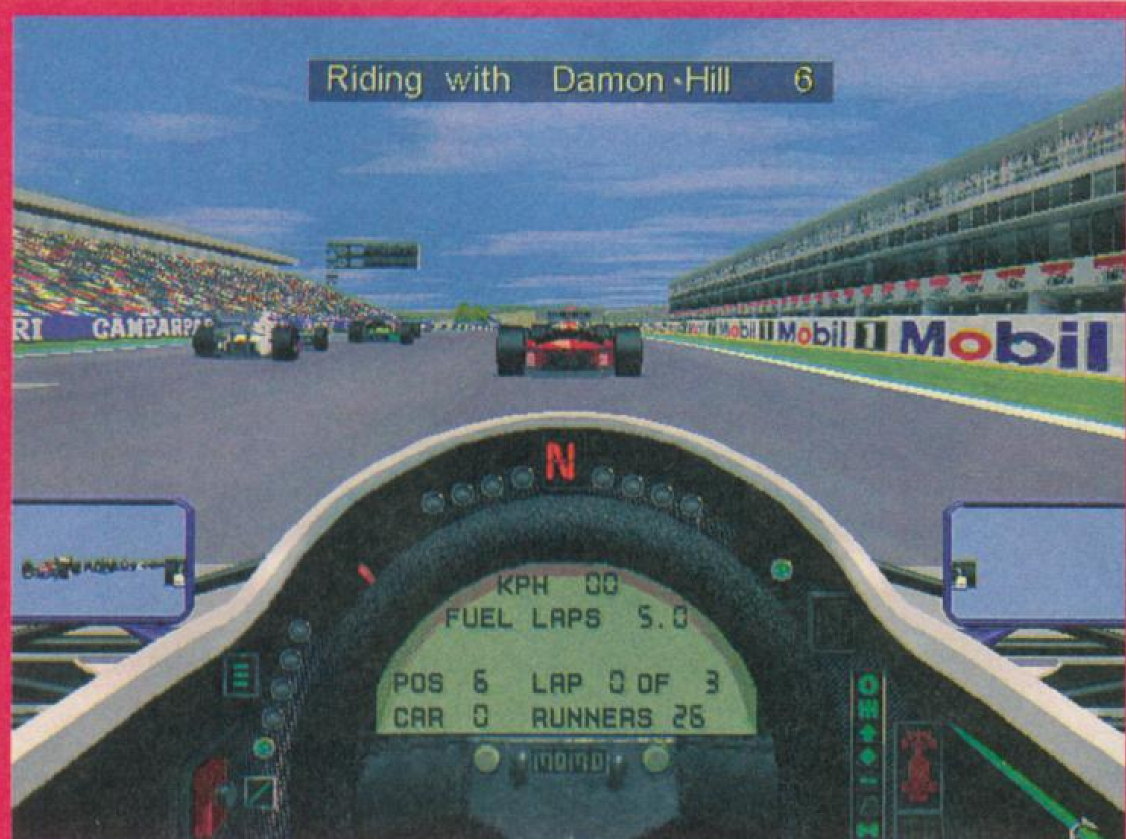
No, więc co jeszcze? Wymagania? Proszę bardzo – minimum jak zwykle 486, 8 MB RAM i podwójny czytnik. Tyle, że na moim DX4-133 (8 MB RAM) ledwie da się grać przy minimum detali w low–res. Ni ma lekko, trza zanabyć Pentiuma 166, to coś może poradzi. Grafika – 320×240 i 640×480 w 256 kolorach. Wszystko oczywiście teksturowane, cieniowane i co tam jeszcze kto wymyśli. Zresztą, popatrzcie na screeny. Dźwięk również standardowy, dialogi digitalizowane, a jakże, wszystko da się zrozumieć – nie tak jak w ATF. Widać tu ewolucję w dobrym kierunku. Muzyka – podobna do tej znanej z Apache Longbow – lekko metalowe melodyjki na gitarę elektryczną i resztę kapeli.

Realizm na pierwszy rzut oka nie szwankuje. Powiem tyle – wybrałem sobie pierwszy „single mission" z najprostszym modelem lotu i najgłupszym przeciwnikiem. Poleciałem na pole walki i skasowałem parę czołgów. W tym momencie postanowiłem zmienić nieco ustawienie – realny model lotu i największa inteligencja wroga – po powrocie do kokpitu miałem przed sobą około 30 sekund życia, dostałem SAM-em i spadłem na glebę.

Warto przyjrzeć się grze, choć z góry uprzedzam „strzelankowiczów" – to nie strzelanina, ale porządny symulator w pełnym tego słowa znaczeniu.

Sunrider

Dystrybucja: IPS Computer Group





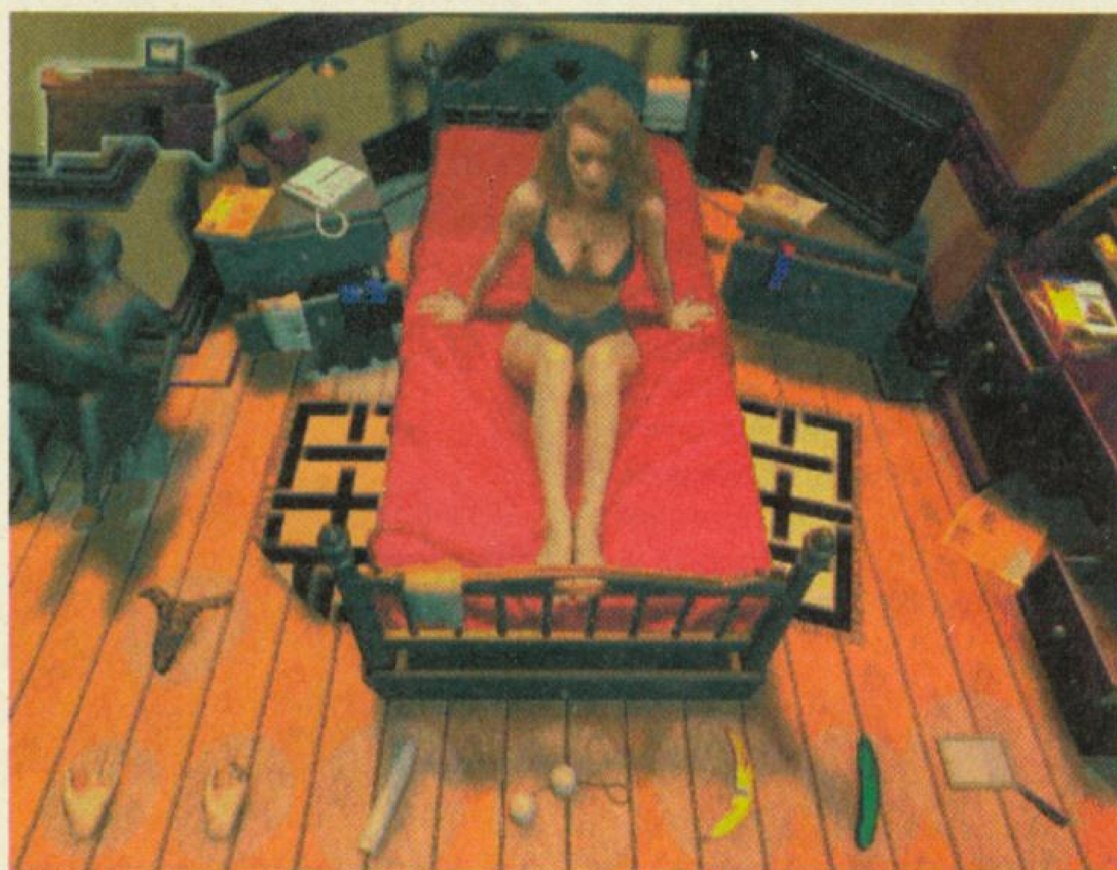
AH-64D LONGBOW
Electronic Arts 1996
Symulacyjna
PC CD-ROM

Grafika	90%
Dźwięk	75%
Grywalność	80%
Pomysł	100%
Ogółem	85%

Private Investigator

W mojej bogatej karierze komputerowca–świntuszka nigdy nie zostałem tak zaskoczony. Dotychczasowe produkcje z kategorii „erotyka i tak dalej" przyzwyczaiły mnie bowiem do standardu: kod w Turbo Pascalu + skanowane ze starych gazet zdjęcia + teksty po angielsku, pisane przez nie znającego tego języka Norwega. Dopiero ostatnio autorzy jedynych gier dosłownie „przygodowych" nauczyli się wykorzystywać kamerę do filmowania modelek.

Tymczasem Private Investigator łamie tę regułę. Oto do rąk gracza trafia dzieło na wskroś sprośne, pozbawione wszelkich ograniczeń moralnych, a przy tym wykonane na poziomie nie odbiegającym od średniej światowej. Dotyczy to nie tylko wiadomych scen, ale także ogólnego zachowania bohatera. Nie dość że używa on sobie na prawo i lewo, to jeszcze atakuje staruszki i bije po buziach BIAŁYCH INACZEJ (czyli Czarnych – napisałem zgodnie z zasadami Politycznej Poprawności).



Operation Carnage

Obca rasa z kosmosu podbiła Ziemię za przyzwoleniem ludzkości. Totalnie zdominowani Ziemianie muszą oddawać swoje dusze w zamian za możliwość przeżycia, w zamian za jedzenie. Ale nadzieja jeszcze nie umarła. Ktoś może się wedrzeć do siedziby Obcych i próbować ich zniszczyć. Tym kimś będziesz oczywiście Ty.

Operation Carnage to bardzo sympatyczna gra zręcznościowa. Z lotu ptaka obserwujemy plan akcji: swojego bohatera, jego wrogów oraz urządzenia i pojazdy. Naszym zadaniem jest przejście ogromnej liczby komnat, w których spotykamy coraz trudniejszych, coraz bardziej chytrych i lepiej uzbrojonych przeciwników. Nasz bohater może posługiwać się trzema rodzajami broni: karabinem, miotaczem ognia i karabinem plazmowym, ale może też znaleźć amunicję, tarcze ochronne, bomby, dodatkowe życia, apteczki oraz wzmacniacze broni. Na swojej drodze napotka żołnierzy wroga, a także czołgi, pociągi pancerne, helikoptery i inne pojazdy latające, działa, owadopodobne istoty (a może urządzenia?) i całe mnóstwo dziwnych, śmiercionośnych wynalazków. Każdy etap kończy się pojedynkiem z bardzo groźnym przeciwnikiem i walka zwykle jest dość zażarta. Jeżeli przegramy (a program pozwala na dziewięć prób), dostaniemy hasło, dzięki któremu będziemy mogli wrócić do miejsca, w którym nas załatwiono.

Na szczęście gra nie ma zbyt wyśrubowanego poziomu trudności (przynajmniej na poziomie normal), co pozwala starszym panom o zdrętwiałych paluchach (jak niżej podpisany) bawić się dobrze i bez kompleksów. Operation Carnage wymaga bowiem refleksu, umiejętności szybkiego korzystania z klawiatury (podejrzewam, iż joyem gra się wygodniej) oraz odrobiny myślenia.

Grafika i dźwięk nie są ósmym cudem świata, ale absolutnie nie można im też zarzucić ubóstwa czy niedopracowania. Ładnie wycyzelowano szczegóły, np. kanistry z benzyną, pulsujące serduszka, pociski i wybuchy różnego rodzaju, ślady krwi na podłodze, szczątki dopalające się w ogniu itp. Operation Carnage to przykład prostej gry, w którą mogą spokojnie zagrać nawet osoby nie przepadające za zręcznościówkami czy platformówkami. Dobra zabawa.

Miłosz Gładzikiewicz

OPERATION CARNAGE
Synergy 1996
Zręcznościowa
PC

Grafika	80%
Dźwięk	70%
Grywalność	85%
Pomysł	50%
Ogółem	80%





O cóż w ogóle chodzi w PI? Jest to urocze połączenie platformówki w stylu Flashbacka i gry przygodowej. W części platformowej robisz wszystkie złe rzeczy, o których już wspomniałem, zaś od napotkanych dziewcząt otrzymujesz (w zamian za drobną usługę) rozmaite użyteczne przedmioty. Na końcu każdego etapu dopadasz niewiernego męża zleceniodawczyni (wszak jesteś prywatnym detektywem). Po wykonaniu kolejnej z 15 misji wracasz do biura, gdzie możesz wysłuchać odgłosów z telefonu, obejrzeć kilka ciekawych filmów w telewizji, przeczytać parę setek zbereźnych dowcipów, wreszcie, ni przypiął, ni przyłatał, zapoznać się ze złotymi myślami sławnych ludzi, np. Alberta E. To jednak tylko przygrywka, bowiem w sypialni czeka na Ciebie zleceniodawczyni, zaś Wasze

PRIVATE INVESTIGATOR
Image Line 1996
Zręcznościowo-przyg.
PC CD-ROM

Grafika	85%
Dźwięk	75%
Grywalność	80%
Pomysł	95%
Ogółem	80%

miłe tete–a–tete uprzyjemnią zabawki, z których będziesz mógł korzystać w miarę postępów w grze.

Imponująco brzmi, prawda? A jak wygląda! Renderowana grafika w wysokiej rozdzielczości (tak!), animacje niczym w Zork Nemesis (no, niemal): płynne obroty o 360^0, płynne przejścia między lokacjami. Zaskakuje wysoka jakość filmów i efektów dźwiękowych – nic dziwnego, producenci gry współpracują z pewnym skandynawskim koncernem branżowym. Gra wykonana jest profesjonalnie i – mówiąc brutalnie – żaden polski produkt (już obecny na rynku) nie może się równać z Private Investigator.

Delicjusz Złoty





Catfight

Ostatnio w bijatykach zaczęła się moda na panie. Najpierw pojawił się Total Nockout z podtytułem Female Championship Boxing, teraz mamy okazję zobaczyć Catfight. Jest to dwuwymiarowa bijatyka, w której możemy wybierać spośród dziesięciu zawodniczek, aby walczyć w turnieju bądź pojedynczej walce. Nasze superwomen niestety nie grzeszą urodą (dowód obok), chociaż ze dwie, to może nawet do czegoś by się nadały (gdyby bardzo poprosiły).

Właściwie trudno mi porównać Catfight do jakiejś znanej bijatyki. Moim zdaniem twórcy gry wyraźnie wzorowali się na Mortalu, co zresztą zupełnie im nie wyszło. Najważniejsze jest jednak to, że nie natknąłem się jeszcze na grę,





którą mógłbym ukończyć naciskając jeden, jedyny przycisk. Tak jest! Wybrałem sobie pannę z bardzo sympatycznym ciosem specjalnym i cały czas wciskałem tylko klawisz, bodaj, D (w Catfight ciosy specjalne wymagają naciśnięcia jednego przycisku, zresztą podobne rzeczy znamy z konsol) nawet nie sterując kursorami! Panna uderzała, uderzała, wykańczała i tak dalej, wszystkie przeciwniczki. Rozumiecie więc sami, że bawiłem się doskonale patrząc w ekran obojętnym wzrokiem i łupiąc bez przerwy w jeden przycisk.

Oprócz tego, że grywalność Catfight jest minimalna, to jest to całkiem fajna gra! (To oczywiście żart – wyjaśniam matołkom). Pracuje pod Win 95, ale zdumiewająco szybko, ma dynamiczną muzykę i niezgorsze efekty specjalne. Niestety, grafika bardziej pasowałaby do gry sprzed lat dwóch, ale i tak mieści się w środkowej warstwie stref średnich. Oczywiście, powyższe zalety w żaden sposób nie rekompensują wad. Zastanawiam się (już po raz kolejny), czy niektóre firmy testują gry przed ich wprowadzeniem na rynek? Bo nie jestem aż tak cyniczny, aby myśleć, że celowo wypuszczają chłam licząc na to, że paru lamerów i tak da się skusić.

exTerminator



95

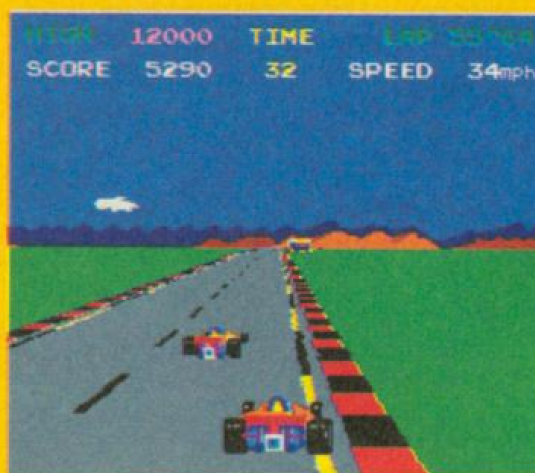
CATFIGHT
Atlantean Interactive Games1996
Zręcznościowa
PC CD-ROM

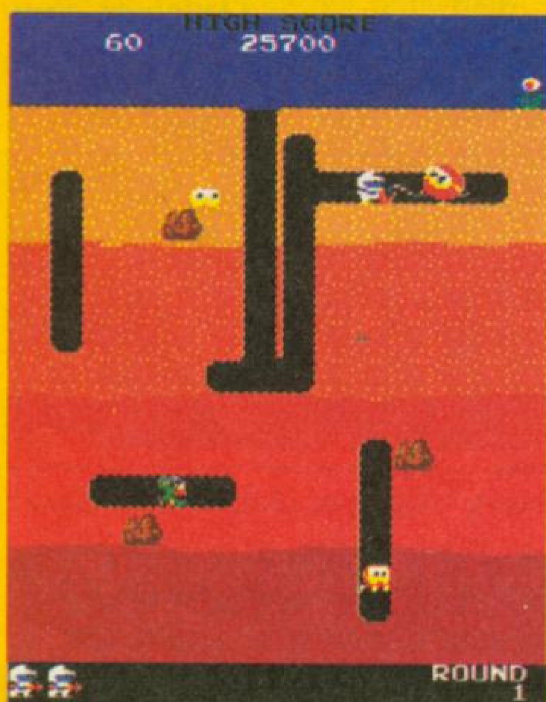
Grafika	70%
Dźwięk	75%
Grywalność	10%
Pomysł	10%
Ogółem	15%

Return of Arcade

Kliknąłem na ikonę Pole Position. Mój P100 żwawo ruszył z miejsca, 16 MB pamięci zostało obciążone do maksimum. Dysk-gigulec spokojnie mieszał danymi. Z głośników podpiętej pod GUS wieży potoczyła się dobrze znana melodyjka. Dreszcz. Po chwili usłyszałem jakiś głos mruczący: „Prepare to qualify" (była to bodaj pierwsza digitalizacja mowy w grach). Drugi dreszcz. Powoli świat dookoła mnie zatracał ciągłość...

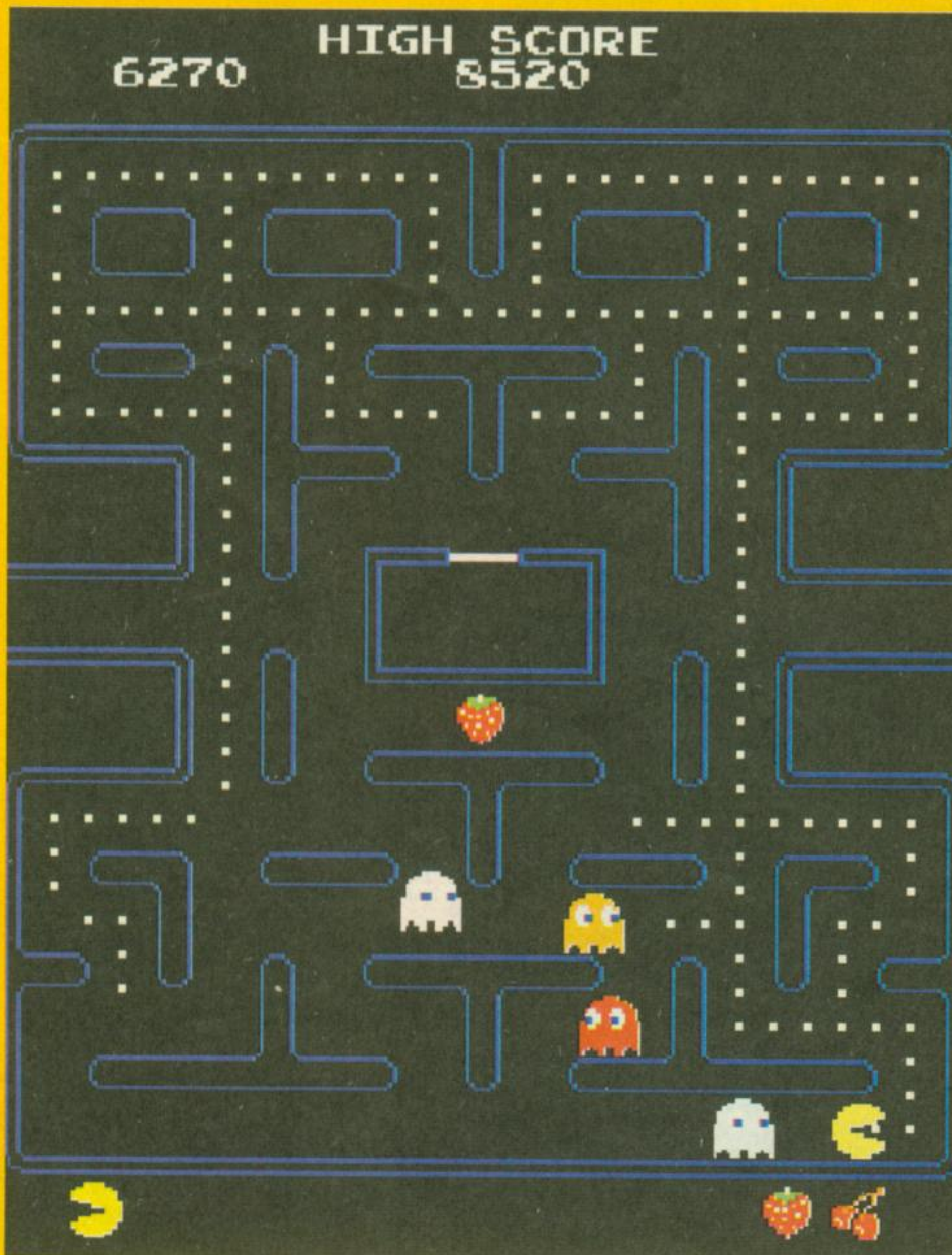
Znów byłem wychudzonym dziesięciolatkiem, który w 1984 r. często smętnie stawał w „Salonie Gier" przy Dworcu Centralnym, „Salonie Gier" przy hangarach na Gocławiu, „Salonie Gier" pod trasą Łazienkowską przy Rozbrat czy „Salonie Gier" pod obecnym rondem Dmowskiego. Salony, salony, salony... Dobry Boże, ten co tak nazwał te lokale miał nieliche poczucie humoru! Były to rewiry nieciekawe, większość ich bywalców z pewnością już zetknęła się z systemem penitencjarnym, lub – co gorsza – zaczęła robić pisma o grach. Szwendam się po tych miejscach już od kilkunastu lat i nie będę ukrywał – Street Fighter „na żywca" zdarzał się dość często. Smutni kolesie mówiący: „Te, pożycz KREDYTA" (tak oto zrealizowały się wizje pisarzy SF o państwach przyszłości, gdzie walutę mierzy się w kredytach) to była zmora tamtych czasów. Poza paroma sierpowymi żaden nigdy nic ode mnie nie dostał i jestem z tego faktu dumny – niezależnie od tego, że swego czasu jeden z nich, wielki jak automat z puszkami Coca-Coli (i nie mniej inteligentny), zdefasonował mi na trwałe nos. Jednak ciepło wspominam tamte czasy. Zawsze – kiedy mnie pytają, od jakiego ośmiobitowca zaczynałem – mówię, że owszem, ZX80, że owszem, CPC6128, że i na innych grałem. Ale z dumą przyznaję się, że jestem graczem z automatów. Jednym z tego dzikiego plemienia, co to żyje grami naprawdę, płacąc kasę za każdą chwilę przyjemności.





W tym momencie powinienem wcisnąć Backspace i dłużej przytrzymać. I napisać, że cztery gry Namco, zasłużonej firmy. Że dzieło Microsoftu, że pod Win 95, ale za to (o dziwo) na dyskietkach. Że jeśli ktoś nie pamięta, to Pac–Man jest grą, w której po labiryncie porusza się duża żółta kropa. Że inne gry w zestawie to: Galaxian, Dig–Dug i Pole Position. Że historia jest opisana, że miło, że fajnie i w ogóle. I że polecam. Ale tego nie zrobię. Bo to jest zły tekst. Żadna tam recenzja, tylko zapis naprawdę silnych wzruszeń, jakich dostarczył mi ten zestaw – nie ulega wątpliwości, iż pod kątem komercyjnym skazany na porażkę. Być może jednak wśród Czytelników są tacy, którzy pamiętają tamte czasy i mają podobne wspomnienia. Im dedykuję ten tekst.

Alex



95

RETURN OF ARCADE
Microsoft 1996
Zręcznościowa
PC

Grafika	5%
Dźwięk	5%
Grywalność	100%
Pomysł	100%
Ogółem	90%

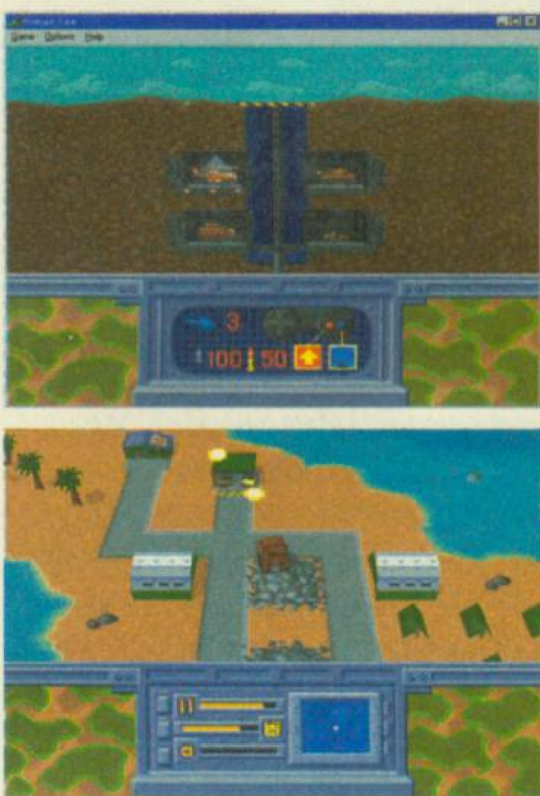
Return Fire

Na targach ECTS Spring '96 wywołałem niewielki incydent przy stoisku z tą grą. Oto bowiem nagle zapragnąłem nieco podgłosić dźwięk. Znalazłem odpowiednie przyciski telewizora (grałem na PSX) i swój niecny zamiar wprowadziłem w życie. Obraziło to słuch kilku osób, z których jedna ogłupiała na trwałe i trudni się obecnie żebraniną. Ja zaś zostałem delikatnie, acz sta-



RETURN FIRE
Warner Interactive 1996
Zręcznościowa
PC CD-ROM

Grafika	80%
Dźwięk	100%
Grywalność	80%
Pomysł	90%
Ogółem	85%



nowczo, usunięty ze stoiska firmy Time Warner Interactive.

Zapytacie zapewne, dlaczego „tak głośno" słuchałem muzyki? Bo zdrowo kopie. Są tu kawałki klasyczne: np. Wagnerowska Walkiria, aria z „Wilhelma Tella" czy „Lot Trzmiela". Daje to znakomity, niepowtarzalny klimat: eksplozje, ogień, dym, setki pocisków, a w środku tego mój pojazd – i muzyka klasyczna. Powie ktoś, że to stary pomysł, wymyślony przez Copollę w „Czasie Apokalipsy" czy Burgessa w „Mechanicznej Pomarańczy". Owszem, ale to właśnie Silent Software i Warner Interactive tak zakomicie przeniosły ten pomysł do gier komputerowych – i chwała im za to.

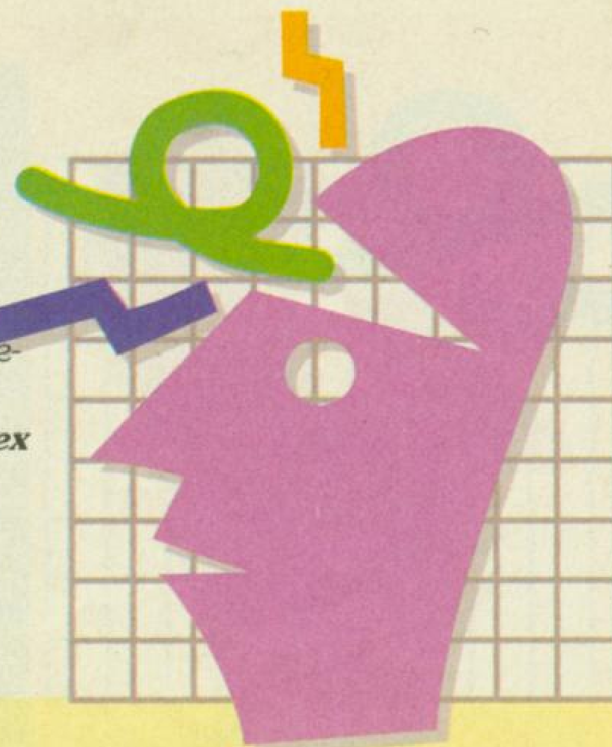
Return Fire przypomina Desert Strike (i podobne). Do wyboru mamy czołg, helikopter, wyrzutnię rakiet i gazik, oczywiście różniące się wszystkim, czym powinny. Cel jest prosty – namierzyć główną bazę wroga, zniszczyć ją i wywieźć stamtąd flagę. Jeszcze większych rumieńców RF nabiera podczas gry w kilka osób.

Całość pokazana jest „w widoku" z boku, dość interesującym z uwagi na efektowną, płynne zoomingi. Oto gdy nasz pojazd stoi w miejscu, bądź powoli manewruje, kamera zbliża się do niego. Podczas szybkich przemieszczeń całą sytuację widać z daleka, co genialnie ułatwia rozeznanie w terenie. Zresztą, to nie jedyny przykład innowacji w grze – ze zburzonych budynków uciekają żołnierze i potrafią obrzucić nasz pojazd granatami. Dalej uciekają do morza, wskakują do niego i odpływają.

Return Fire robi duże wrażenie. Mimo iż ogólna koncepcja gry nie jest nowa, wykonano ją wręcz brawurowo, z masą nowych, istotnych pomysłów. To rzeczywiście jest COŚ.

Alex

Dystrybucja: Optimus Bis
42-200 Częstochowa
ul. Kopernika 10/12
tel. (034) 652974, 652939



Onside Soccer

Sportowe wydarzenie pod nazwą Euro '96 (czy je jeszcze pamiętacie, czy już tylko Atlantę?) pobudziło producentów gier do, przepraszam za wyrażenie, wydalenia na rynek kilku piłkarskich produkcji. Trudno mi znaleźć delikatniejsze określenie, skoro na miano najlepszej gry z tego wysypu zasługuje Euro '96, zaledwie przeróbka Actua Soccer. Sytuację tego lata może poprawić Olympic Soccer, ale już z nazwy widać, że tytuł ten odwołuje się do imprezy za Wielką Wodą.

Doskonałym przejawem opisanej powyższej, niewesołej tendencji, jest gra Onside Soccer. Tytuł przeciętny, przeciętny i nic ponad przeciętność. Symulacja pikarska jest... przeciętna, oczywiście. Strzały, podania. Piłka klei się do nogi. Można przez chwilę biec sprintem. Bramkarz na szczęście został „odczarowany", ale w dzisiejszych czasach to żaden sukces. A rewelacji nie ma – golkeaper wpuszcza strzelone z daleka „szmaty", a w sytuacjach sam na sam najprościej jest go... obiec. Obrona poczyna sobie niemrawo. Tam gra się głównie wślizgami. Dobrze przynajmniej, że sędziowie są w stanie za atak na nogi od tyłu dać od razu czerwoną kartkę. Generalnie jednak wielkiej filozofii rozrywkowej nie ma. Ot, taka kopanina.

Sytuację ratuje trochę opcja menedżerska, wcale rozbudowana (jak na taki program). Można kupować, sprzedawać, unowocześniać stadion, uzgadniać pensje zawodników oraz ustalać taktykę podczas gry.

Od strony graficznej gra jest w miarę przyzwoita. Co prawda mamy jeden kąt ustawienia kamery, ale zawsze twierdziłem, że lepszy jeden widok, a dobry. Tutaj niestety zawodnicy składają się z kilkudziesięciu wstawionych pikseli – dobrze chociaż, że mają bogaty zasób ruchów. Boisko ładne, szkoda jednak że kończy się za bramką, gdzie znajduje się... czarna dziura.

Jako się rzekło – gra jest przeciętna. Nothing more, nothing less. Można pograć, choć ja już wolę Sensible World of Soccer.

Alex







ONSIDE SOCCER
Telstar 1996
Sportowa
PC CD-ROM

Grafika	50%
Dźwięk	60%
Grywalność	60%
Pomysł	30%
Ogółem	50%

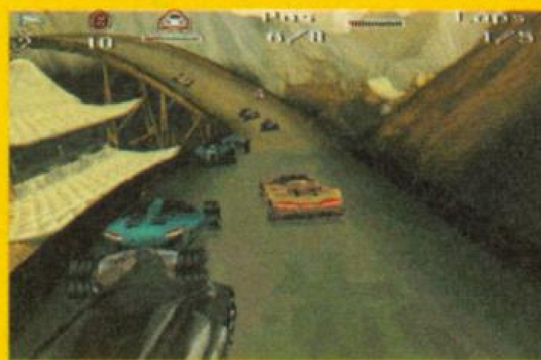


Megarace 2

Jedną z pierwszych gier, w pełni wykorzystujących możliwości płytki CD, były wyścigi samochodów zwane Megarace. Gra stanowiła swego rodzaju rewolucję i w ciągu krótkiego czasu zaczęła wchodzić w skład oprogramowania dołączanego w tzw. kitach, sprzedawanych z pierwszymi czytnikami CD-ROM. Muszę przyznać, że od kiedy programiści zapowiedzieli ukazanie się drugiej części, z niecierpliwością wypatrywałem wyników ich pracy. To, co ujrzałem, przerosło moje najśmielsze oczekiwania: po prostu MIODZIO!

Gra oferuje dwa tryby pracy: 320×200 i 320×400 – przy korzystaniu z drugiego autorzy zalecają co najmniej Pentium 90. Tory wyścigowe podczas jazdy są w całości doczytywane z kompaktu. Jednakże niech nie martwi to posiadaczy wolniejszych czytników CD – autorzy stworzyli możliwość przeładowania przed wyścigiem całej trasy na twardy dysk. Na torze ścigamy się jednocześnie z siedmioma przeciwnikami – tu widać ogromny postęp w stosunku do I części – nareszcie mamy możliwość jazdy „w tłoku". Poprzednio na trasie widzieliśmy tylko jednego przeciwnika – następny pojawiał się, gdy wyprzedziliśmy lub zniszczyliśmy tamtego. W zależności od naszej pozycji na mecie otrzymujemy nagrodę gotówkową, za którą możemy kupować różnego rodzaju uzbrojenie: rakiety, bomby, dodatkową tarczę ochronną. Jeśli uzyskamy naprawdę dobry wynik, losujemy dodatkowe nagrody.

Podczas omawiania gry nie sposób nie wspomnieć o znakomitej, pełnej gagów (niestety, trzeba znać język angielski – brak napisów) narracji Lance'a, kolesia, znanego z pierwszej części Megarace. Tym razem dołączyła do niego seksowna asystentka. Gra zajmuje dwie płytki, praktycznie do końca wypchane grafiką, i zapewnia fantastyczną zabawę na wiele, wiele dni. Gorąco polecam!



ViZ

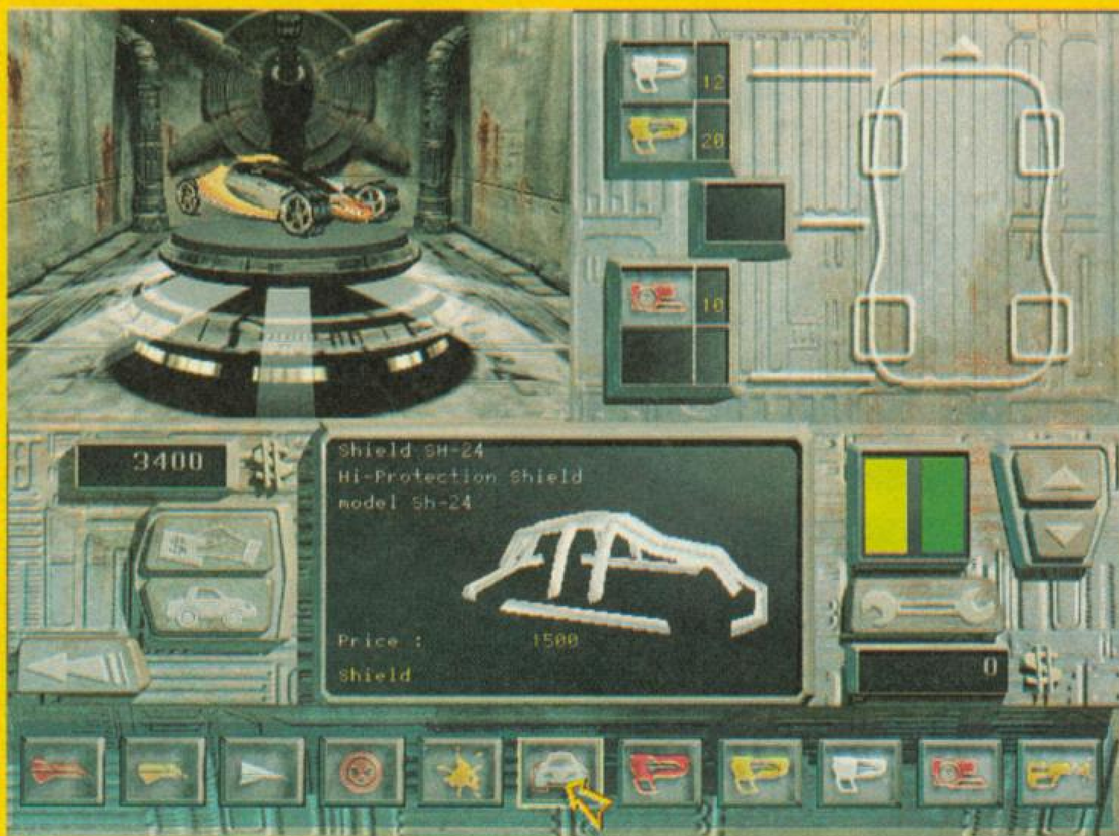
Dystrybucja: Digital Multimedia Group





MEGARACE 2
Cryo/Mindscape 1996
Zręcznościowa
PC CD-ROM

Grafika	100%
Dźwięk	70%
Grywalność	100%
Pomysł	70%
Ogółem	90%



Cyber-Judas

Któż z nas nie marzył o władzy nad światem? O panowaniu nad potężnym Imperium, zdolnym wpływać na bieg dziejów? W grze CyberJudas możesz zostać prezydentem USA i zakosztować zarówno rozkoszy, jak i goryczy władzy. Ale przede wszystkim zarządzać ogromnym krajem z jego armią urzędników, problemami natury gospodarczej, militarnej i dyplomatycznej. A także będziesz musiał pokonać wyhodowaną na własnym łonie żmiję. Bowiem Twoi zaufani doradcy mogą okazać się zdrajcami. Cóż, samo życie.

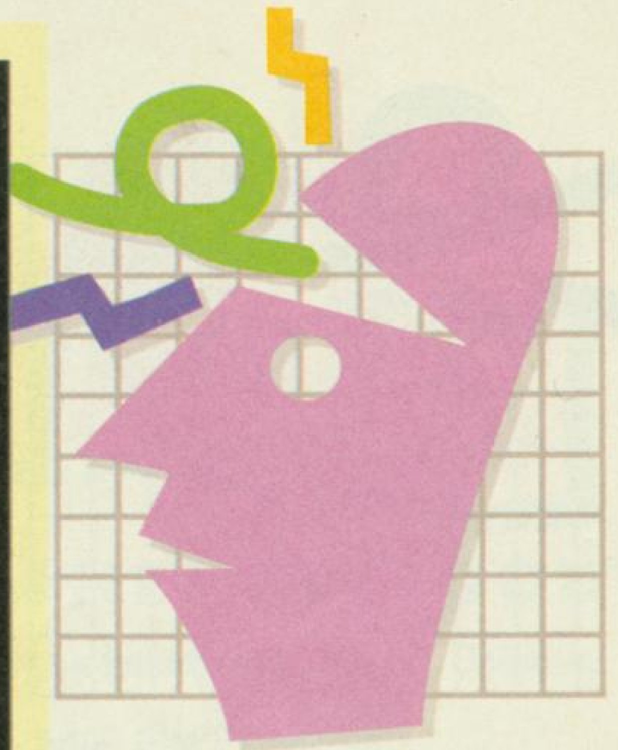
CyberJudas jest programem dla gracza cierpliwego i wymagającego. Tu nie pomoże taktyka w rodzaju „znajdź i zniszcz". Wszelkie działania musisz przemyśleć i pamiętać o tym, iż trzeba nie tylko dbać o rozwój własnego kraju, ale i o przebieg kariery. W końcu raz na cztery lata są wybory i chyba masz ochotę je wygrać. Jednym z głównych problemów jest podejmowanie decyzji natury finansowej. Bardzo trudno dogodzić wszystkim potrzebującym pieniędzy z budżetu. A musisz pamiętać, iż Twoje uczynki nie zostaną zapomniane i wyborcy z pewnością przypomną Ci o nich przy okazji następnej elekcji.

CyberJudas proponuje grę na trzech poziomach trudności (tylko









na ostatnim spotkasz zdrajcę we własnym obozie). W trakcie zabawy masz okazję korzystać z pomocy doradców, którymi są specjaliści od spraw wywiadu (CIA), spraw gospodarczych, bezpieczeństwa narodowego itp. Ich rady należy przyjmować z pewną nieufnością. W końcu skąd wiesz, jaką gierkę polityczną właśnie rozgrywają i czy przypadkiem nie chcą Ci zrobić jakiegoś mniejszego lub większego świństewka?

Grafika i interfejs użytkownika są jasne i czytelne. Brak tu specjalnych „bajerów" i ozdobników, ale program tylko na tym zyskuje. W politycznej grze strategicznej najważniejsza jest w końcu przejrzystość i możliwość szybkiego korzystania z dostępnych opcji. Zwłaszcza że akcja gry toczy się w czasie rzeczywistym (1 s = 1 h lub 1 s = 2 h). Wypada zaznaczyć, iż CyberJudas to gra tylko dla osób znających nieźle angielski. Bowiem podstawą jest czytanie ogromnej liczby raportów i doniesień, na podstawie których podejmuje się decyzje.

Jacek Piekara

Dystrybucja: MarkSoft



CYBERJUDAS
Empire Interactive 1996
Strategiczna
PC CD-ROM

Grafika	80%
Dźwięk	60%
Grywalność	75%
Pomysł	95%
Ogółem	75%

Synnergist





Przygodówka, jakich wiele – niestety, niczym się nie wyróżniająca. I, niestety, odbiegająca od ustalonego w ciągu ostatnich paru miesięcy poziomu. Synnergist wydaje się rok, może dwa spóźniony. Dotyczy to zarówno oprawy, jak i obsługi.

Fabuła niezbyt interesująca. Rok 2010. New Arhus – miasto nękane przez wszelkiego rodzaju zbrodnie, począwszy od handlu narkotykami, a skończywszy na morderstwach. W takim oto nieciekawym miejscu przyszło żyć naszemu bohaterowi. Tim Machin, niedoceniany i kiepsko opłacany dziennikarz podrzędnej gazety, wpada na trop dziwnych zdarzeń. Zaczyna prywatne śledztwo i bardzo prędko wpada w sieć intryg oraz przemocy. Nie brzmi to specjalnie zachęcająco.

Również wykonanie gry pozostawia wiele do życzenia. Podobną grafikę miał Amazon wydany w roku 1992. Było nie było, przez cztery lata technika posunęła się do przodu, lecz w Synnergist jakoś tego nie widać. Grafika w niskiej rozdzielczości, tła nie prezentują się zbyt dobrze (choć ręcznie rysowane). Postacie i obiekty wykonane topornie, czego najlepszym przykładem jest koszmarnie wyglądający kursor. We wstawkach animowanych jeszcze gorzej. Sylwetki są źle wklejone w tła, poruszają ustami niezgodnie z wypowiadanymi kwestiami. Straszne. W dodatku połowa intro nie wiedzieć czemu (atmosfera?) jest czarno-biała.

Dźwięk, podobnie jak grafika, do najlepszych nie należy. Zrozumieć wprawdzie się da, ale daleko mu do kryształowej czystości. Na szczęście można włączyć podpisy. I tu kolejny bug. Czcionka jest niewyraźna, używane są tylko małe litery (nawet na początku zdań i imion własnych). Zabiegi te skutecznie utrudniają odczytanie napisów. Tak więc brawo za całokształt.

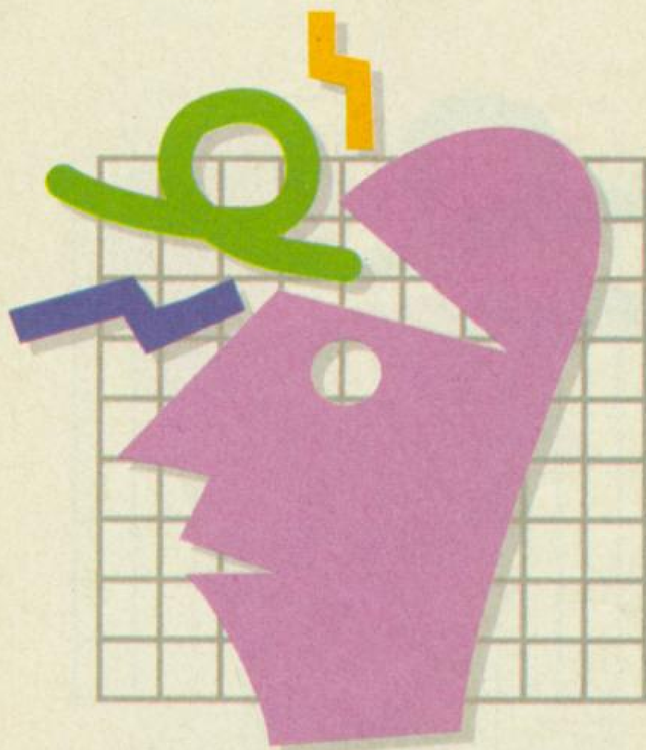
Frogger





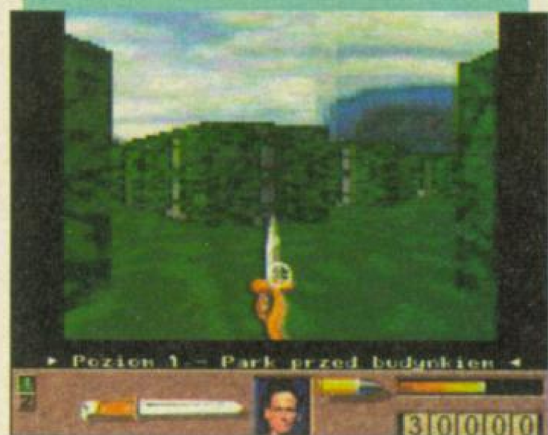
SYNNERGIST
21st Century 1996
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	50%
Dźwięk	65%
Grywalność	60%
Pomysł	55%
Ogółem	55%



Ubek

Fabuła tego nowego klonu Dooma nie jest zbyt skomplikowana. Jako najlepszy agent UB (agent O.?) zostałeś wytypowany przez KGB do wykonania tajnej misji – sabotażu w amerykańskiej elektrowni atomowej. W tym celu będziesz musiał przejść szereg misji, z których każda przedstawia zmagania w innej części elektrowni. Do wyboru masz oczywiście różnorodną broń. Gdyby grę oceniać tylko przez pryzmat oprawy, Ubek przepadłby z kretesem. Słaba grafika, niska rozdzielczość, nijaki dźwięk. Tylko animacja dość szybka i płynna, nawet na „gołej" A1200. Inne cechy świadczą jednak o tym, że Ubek to gra godna uwagi. A mianowicie – grywalność i coś, co Angole nazywają „user's friendly". „User's friendly" objawia się tym, że Ubek działa pod systemem (sic!), instrukcja w formie Amiga Guide znajduje się na I dysku, a na szybszych Amigach można podczas grania w Ubeka dokonywać obliczeń. Te kwestie regulują opcje dokładnie opisane w instrukcji. Ubeka można też zainstalować na dyskietkach HD. Producent i dystrybutor: Twin Spark Soft. Komputer: Amiga. OCENA: 75% (jtj)



Motor City

Historia motoryzacji to temat nie raz poruszany w scenariuszach gier komputerowych. Motor City jest kolejną grą, która „próbuje" wykorzystać możliwości oferowane przez tę tematykę.

Scenariusz niezbyt oryginalny. Jak w takich przypadkach bywa – walczymy o opanowanie rynku. Tym razem w jednym z największych krajów europejskich (Niemcy, Włochy itp). Wznosimy budowle gospodarcze, kształcimy i zatrudniamy siłę roboczą (niewykwalifikowaną i wykwalifikowaną), przeprowadzamy serie testów i badań, dokonujemy wynalazków (wszystko jednak utrzymane w realiach, żadnych fantastycznych maszyn). Powiększamy produkcję, handlujemy i podbijamy nowe rynki. Korzystamy z pomocy banków, zaciągamy pożyczki. Czyli cała zwykła, charakterystyczna dla gier tego typu, otoczka. Niezłym pomysłem jest obecność małej encyklopedii pradziejów motoryzacji, która w porównaniu z resztą „oferty" wypada całkiem dobrze. Grafika tej gry zbyt mocno trąci już myszką, natomiast efekty dźwiękowe stoją na całkiem przyzwoitym poziomie. Motor City można by nazwać kolejnym Detroit. Nic nowego, nic ciekawego, jednym słowem: przeciętność.

Zastanawia fakt, że firmy próbują jeszcze atakować rynek nie tylko wykorzystując ograne i wygrane pomysły, ale na dodatek bez jakichkolwiek innowacji. Maksimum zysków przy minimum pracy. Z pewnością taka strategia działania nie przyniesie satysfakcji ani wydawcy, ani przede wszystkim graczom. Producent: Max Design. Komputer: PC CD-ROM. OCENA: 50% (ji)



Dinotopia

Tę przygodówkę oparto na znanej książce pod tym samym tytułem. W odróżnieniu od książki, gra chyba nie zrobi kariery, gdyż nie ma zalet, które mogłyby przyciągnąć gracza. Sama fabuła jest jako tako spójna, ale po pewnym czasie staje się nudna. Bohater przeniesiony do świata dinozaurów ma im pomóc w rozwiązaniu ważkich problemów.

Grafika prezentuje się bardzo ładnie. Wykonana w wysokiej rozdzielczości, kolorowa, dopracowana. Widok z góry i lekko z boku, podobnie jak w starym, poczciwym Populousie. Nasz bohater narysowany jest precyzyjnie, wygląda jednak nieco sztywno i tak się również porusza. Grafika to zdecydowanie najmocniejsza strona Dinotopii. Dźwięk prezentuje się już znacznie gorzej. Zarówno dialogi, jak i muzyka, są na średnim poziomie, niczym się nie wyróżniają ponad przeciętną.

Obsługa jest uproszczona do nieprzyzwoitości. Sterujemy poczynaniami bohatera posługując się dwiema ikonami (idź i użyj). I to wszystko. Wszelkie czynności, od otwierania drzwi aż po rozmowę, włącza się za pomocą drugiej ikony.

W Dinotopię można pograć z czystej ciekawości, ale nie sądzę, aby kogoś zainteresowała na dłużej. Producent: Turner Interactive. Komputer: PC CD-ROM. OCENA: 50% (frogger)



Loony Labyrinth Pinball

Wydawałoby się, że fala popularności fliperów powinna się w końcu przetoczyć – no, bo co tu można więcej wymyślić? Firmy produkujące gry są jednak uparte i nie rezygnują z dobrych, sprawdzonych pomysłów. Loony Labyrinth to klasyczny pinball pod Windows. Nie wyróżnia się niczym specjalnym, może poza ładną oprawą graficzną. Mamy do dyspozycji niestety tylko jeden stół, na którym jednak upchano mnóstwo dodatkowych atrakcji. Sporo ramp, sporo specjalnych miejsc, za które dostajemy punkty lub bile. Brakuje urozmaiceń znanych z innych gier tego typu (chociażby możliwości zmiany kąta nachylenia stołu lub liczby bil). Całkiem niezła jest oprawa dźwiękowa – i muzyka, i efekty specjalne wykonane są poprawnie. Grafika w standardowej rozdzielczości 640×480 prezentuje się bardzo ładnie. Szkoda tylko że nie można grać na powiększonym stole (z przesuwanym polem widzenia, jak chociażby w Epic Pinball). Rozwiązanie z Loony ma tę zaletę, że widać cały stół, ale za to wszystkie szczegóły są tak małe, że prawie niewidoczne. Gra nie wnosi niczego nowego do gatunku. Daje jedynie możliwość pogrania na nowym stole. Producent: LittleWing. Komputer: PC CD-ROM. OCENA: 50% (frogger)



Komputerlandia

ŚWIAT NAUKI I WIRTUALNEJ PRZYGODY

Porażające ceny na komputery Compaq, Optimus, Tulip, IBM i Apple.

Najlepsze programy dla PC, Mac, Super Nintendo, SEGA, Sony PS.

Drukarki, podzespoły, akcesoria, joysticki, myszy itp.

Przyjdź do nas, zagraj, zostań mistrzem.

Nie masz kasy - kupisz na raty!

Jeżeli jesteś uczniem szkoły podstawowej bądź średniej i masz dobre stopnie, możesz dla nas pracować. Zostań naszym dealerem. Szczegóły w sklepie. UWAGA! Wymagamy zgody rodziców.

Komputery Optimus S.A.

Oryginalna plyta glowna PCI i procesor PENTIUM firmy INTEL, Flash Bios, 8 lub 16 MB RAM, FDD 3.5", 1.44 MB, sterownik PCI-IDE, I/O, twardy dysk, karta grafiki SVGA PCI 1 MB, CD ROM 4x, zlacza 3PCI, 4ISA, zasilacz 200 W, obudowa Tower lub Desk Top, klawiatura 101 klawiszy, Mysz Microsoft, podkladka; Win '95PL, Works 3.0PL, Pierwszy Krok, Program konfiguracyjny OPTI.EXE, Podrecznik Uzytkownika w jezyku polskim.

5P75/8/850	2 599
5P100/8/850	2 799
5P120/8/1080	2 999
5P133/8/1080	3 259
5P150/16/1080	3 989
5P166/16/1080	4 469

Komputery Optimus S.A. Plus

CPU AMD 5x86DX-133 MHz/Intel PENTIUM 60/75 MHz, 4/8 MB RAM, FDD 1.44 MB, HDD MB, SVGA 1 MB PCI, DeskTop lub Tower, klawiatura, mysz OPTIMUS, pod, podrecznik uzytkownika, preinstalowany Dos 6.22, Win 3.11PL + licencja, brak CD-ROM'u !!

4P133/4/528	1 619
5P60/8/528	1 699
5P75/8/850	1 999
5P100/8/850	2 259

Komputery Harvard

CPU AMD 5x86DX-133 MHz/Intel PENTIUM 60/75/120/133 MHz, 4/8 MB RAM, FDD 1.44 MB, HDD MB, SVGA 1 MB PCI, DeskTop lub Tower, klawiatura, mysz OPTIMUS, pod, podrecznik uzytkownika, preinstalowany Dos 6.22, Win 3.11PL + licencja, brak CD-ROM'u !!

4H133/4/528	1 559
5H60/8/528	1 619
5H75/8/850	1 929
5H120/8/850	2 319
5H133/8/850	2 579

Monitory

GoldStar 14" SVGA kolor LR NI	759
Samsung 14" SVGA kolor LR NI	779
GoldStar 14" SVGA kolor z glosnikami	769
GoldStar 15" SVGA kolor	1 079
GoldStar 15" SVGA kolor z glosnikami	1 119
SAMSUNG 15" GLSi SVGA kolor NI/LR	1 379
Bridge 17" 1280x1024 0.26 mm OSD	1 761
SAMSUNG 17" CMG7377L Gli NI/LR	2 389
SAMSUNG 17" CFA7689L GLSi NI/LR	2 789
SAMSUNG 20" CFG9637L NI/LR	4 289

Compaq Presario

CPU Pentium, 8 MB RAM, HDD, 1 MB PCI video, MPEG, karta dźwiękowa, CD-ROMx4.
Model 5220 zintegrowany monitor 14", mikrofon, głośniki.

7210 P75/8/840	4306
9220 P100/8/840	5096
7220 P100/8/1000	4865
5220 P100/8/840	6453
7230 P120/8/1000	5180

IBM Aptiva

CPU 5x86-100MHz/Pentium 75/100 MHz, 8 MB RAM, HDD, 1.44 MB floppy, 512/1024 kB video memory, Creative Vibra 16 bit soundcard, CD-ROMx4, 14"/15" color monitor, 4W/30W active speakers, CD titles, Windows 95, AptivaWare, Aptiva Guide.

5x86-100/8/635/14"	4792
P75/8/850/14"	5308
P75/8/850/15"	5648
P100/8/1200/15"	6329

Tulip

CPU Intel, 8/16 MB EDO RAM, EIDE HDD, 1MB PCI, karta sieciowa PCI Ethernet on-board, klawitura, mysz, monitor kolorowy 14" LR PnP. DOS 6.2/WfW 3.11 lub Windows 95PL.

dt4-100/8/630/14"	3625
dt5-75/8/630/14"	4174
dt5-100/8/630/14"	4353
de5-120/16/850/14"	5852
dt5-133/16/1200/14"	6129

Drukarki HP

340 przenośna 300 dpi	772
600, 600x300 dpi, opcj. kol., 3str/min	632
660C, 600x300 dpi, kolor, 4 str./min	990
850C, 600 dpi, 6 str/min, 1 MB	1418
1600C, 600 dpi, 6 str./min, 4 MB	3567
5L, 600 dpi, 4 str., 1 MB	1507
5P, 600 dpi, 6 str., 2 MB	2609
5MP, 600 dpi, 6 str., 6 MB, PS	3190
5, 600 dpi, 12 str., 2 MB	4073
5N, 600 dpi, 12 str., 2 MB	4590

Oprogramowanie
Microsoft

Ms 3D Movie Maker Win 95	111
Ms 500Nations 1.0 Cd Rom	101
Ms Ancient Lands 1.0 Cd	167
Ms Art Gallery For Win Cd	61
MS Autoroute Express Europe 4.0	111
MS Magic School Bus Oceans Cd	119
Ms Beethoven 1.1 Cd	82
MS BookShelf 1996 For Win95	74
Ms Cinemania 1996 Win	78
Ms Complete Baseball Win 95	130
Ms Composers Collection F.Win	53
Ms Creartive Writer Cd	45
Ms Dangerous Creatures	78
Ms Dinosaures Win Cd	78
Ms Encarta 1996 For Win	90
Ms Encarta 96 World Atlas	139
Ms Entertainment Pack	74
Ms Fine Artist	37
Ms Flight Simulator	53
Ms Fury 3 1.00 For Win 95 Cd	98
Ms Golf For Win Cd	118
Ms Magic School Bus - Solar System	53
Ms Magig School Bus Human Body	53
Ms Music Central 1996 Cd	106
Ms Musical Instruments	77
Ms Oceans 1.0 Cd Rom	77
Ms Schubert 1.0 Cd	81
Ms Strauss 1.0 Cd	81
Ms Wine Guide 1.0 Cd Rom	78

Nintendo

Nintendo Konsola SN+DKC	570
Nintendo Konsola SNES	421
Jordan Adventure	111
Killer Instinct	184
Mortal Kombat 3	201
Obelix	223
Pac Man 2	158
Star Wars 3	223
The Flinstons	111
Top Gear 2	120
Top Gear 3000	193
True Lies	213
Yoshis Island	168

Game Boy

Na produkty serii GameBoy 7% VAT.

Gameboy Konsola	173
Gameboy Ekran Powiekszający	25
Gameboy Asterix & Obelix	130
Gameboy Mortal Kombat	105
Gameboy Mortal Kombat 3	117
Gameboy Obelix	121
Gameboy Super Mario Land	91
Gameboy Tennis	47
Gameboy The Smurfs	117
Gameboy True Lies	103
Gameboy Worms	120

Programy Edukacyjne

Atlas Swiata Cd-Cartall	56,56
Attica Webster Interactive	122,13
Attica World Cup Soccer Ency-	113,93
Dk Pb Bearls Birthday Party	81,97
Dk Stowaway	81,97
Dk Ultimate Human Body	109,84
Dk Vr Bird	81,97
Dk Vr Cat	86,07
Encyklopedia Kosmosu	90,16
Encylopedia Przyrody Cartall	56,56
Euro Plus Professional Pack	393,44
Historia Świata	56,56
Oksfordzka Enc.Historii Swiata	115,00
Proste Drogi Cd	69,67
Supermemo Cd-Rom Power Pac	179,51
Video English	105,74

Gry

A.T.F Cd	106,56
Aliens	100,00
Alladin Activity Center	123,77
Allied General Pc Cd Rom	105,74
Anvil Of Dawn	103,28
Apache Longbow	77,87
Bad Mojo-Życie Karalucha	97,54
Battle Isle III	117,21
C&C Covert Operations	54,10
Caesar II	106,56
Chronicles Of The Sword	105,74
Chronomaster	110,66
Command & Concuer	114,75
Conqueror Ad 1086	95,90
Crusader No Remorse	109,84
Cyvilization 2	106,56
Destruction Derby	97,54
Dogz	49,18
Druid	100,00
Duke Nukem 3D	110,66
Eurofighter 200-Tfx 2	131,15
Fantasi General Pcr	131,15
Fifa Soccer 96	109,84
Fighter Wing	57,38
Gabriel Knight II	139,34
Grand Prix Manager II	95,08
Heros Of Might & Magic	114,75
Hexen Pcr	135,25
King Quest 7 Pcr	73,77
Kingdom O'magic	118,85
Knights Chase	110,66
Lion King Activity Center	140,98
Mc Kenzie & Co.	84,43
Megapack 3	43,44
Megapack 5	118,85
Megapack 4	113,93
Mortal Kombat III	120,49
NBA Jam	89,35
NBA Live 96	106,56
Need For Speed	106,56
Phantasmagoria	118,85
Pocachontas Animated St.Book	172,13
Polanie	40,98
Pool Champion	99,19
Prisoner Of Ice	102,46
Rebel Assalut II	147,54
Red Rhino Cd	56,56
Ripper Cd	106,56
Rise Of The Robots II Cd Pc	0,00
Road Warrior Quarantine II	86,07
Scottish Open	51,64
Screamer	106,56
Setlers II	110,66
Shellshock	95,90
Shivers	102,46
Shockwave	93,44
Silent Hunter	122,95
Sim Town	139,34
Space Quest VI	75,41
Speed Haste	106,56
Steel Panthers	101,64
Stonekeep Pcr	127,05
Thunderhawk 2 Firestrom	118,85
Top Gun	114,75
Us Navy Fighters Gold	93,44
Warcraft II Expansion Pack	65,57
Warcraft II	118,85
Wetland Cd	101,65
Wing Commander Iv	147,54
Winnie The Pooch	184,43
Witchaven II	102,46
Worms	105,74
WWF Wrestlemania	80,33

Macintosh

Allied General Mcr Mac	114
Alone In The Dark 2	139
3-D Atlas	156
Buried In The Time	152
D-Day America Invaders	143
Dark Forces	160
Dk Stowaway	135
Encyklopedia Of Science	180
Gingerbread Man	135
Harpoon 2	131
Headcandy	78
Int.Music-Prince	152
Puppet Motel	127
Recess In Greece	94
Shockwave	102
Strip Poker	115
Wig Commander Iii Mcr	135

Joysticki

Thrustmaster PFC2	545
Thrustmaster RCS	442
Thrustmaster Wcs2	437
Extreme Wingman	139
Thunder Pad	48

Kierownica

Thrustmaster Formula 2	584

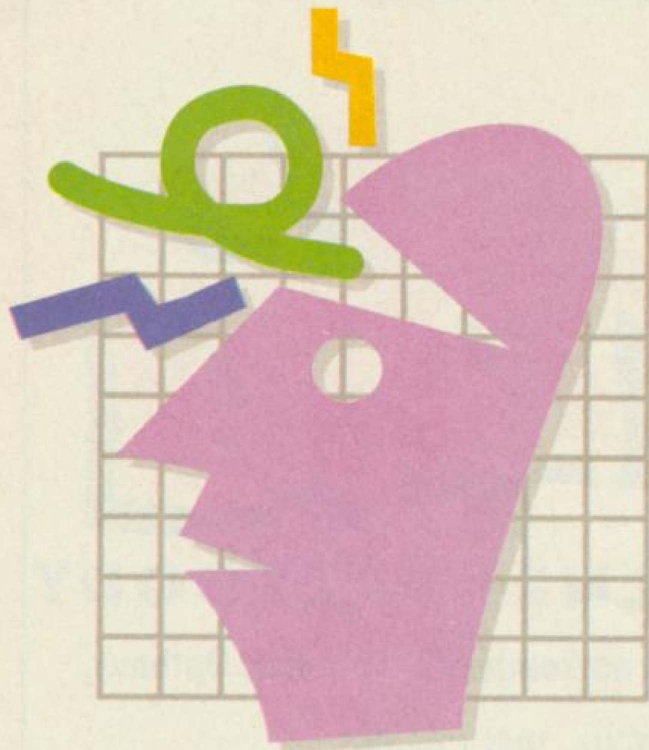


Porażające ceny na komputery i oprogramowanie!

Wszystkie ceny są podane w nowych złotych i nie zawierają podatku VAT.

Komputerlandia Sp. z o. o., Al. Armii Ludowej 15 (dawny Pewex przy Rivierze), 00-632 Warszawa, tel. 25-51-86

Encyklopedia kosmosu



Oferta interaktywnych programów popularnonaukowych na naszym rynku staje się z dnia na dzień bogatsza. Cieszy, że w tej grupie multimediów jest coraz więcej programów polskich lub w polskiej wersji językowej. Wśród nich pojawiła się niedawno nowa, zasługująca na uwagę pozycja. To polskojęzyczna Encyklopedia kosmosu – owoc współpracy angielskiej firmy Andromeda Interactive Ltd oraz polskiej Nexus CD Sp. z o.o. z Gdańska.

Program ten jest kompedium wiedzy o kosmosie i jego podboju – w ujęciu encyklopedycznym. Wartościowym uzupełnieniem haseł jest Kosmiczne ABC – cykl lekcji z historii badań kosmosu. Są one poprowadzone w formie projekcji animowanych sekwencji 3D, w trakcie których lektorzy w nienagannej polszczyźnie przedstawiają w popularnonaukowym ujęciu zagadnienia z zakresu fizyki, astronomii i kosmonautyki. Prelekcje obejmują m.in. takie tematy, jak „światło, promieniowanie i teleskopy", „skala wszechświata", „grawitacja", „atmosfera Ziemi" czy „satelity i orbity". Program zawiera również interesujące fragmenty 75 filmów, m.in.: start niemieckiej rakiety V-2, lądowanie człowieka na Księżycu i start wahadłowca Columbia. Poza obszerną częścią stricte encyklopedyczną oraz przedstawieniem chronologii podboju kosmosu (od 1957 roku) program obejmuje „okno fotografii", które mieści prawie 1600 unikalnych, barwnych zdjęć, ilustrujących tematy i hasła. Jakość projekcji filmów i zdjęć jednakże nie rzuca na kolana. Przywykliśmy już do oglądania lepszych.

Interfejs użytkownika działa bardzo sprawnie. Ciekawostką Encyklopedii kosmosu jest fakt, że na większości wyświetlanych ekranów znajduje się małe logo z fotografią pierwszego polskiego kosmonauty, mjr. Hermaszewskiego. Sugeruje to, że słynny Polak był ekspertem lub konsultantem wydawnictwa. Jednakże ani na opakowaniu programu, ani w jego wnętrzu nie znalazłem o tym najmniejszej wzmianki.

Reset

Ocena: 75%
Komputer: PC CD-ROM
Producent: Nexus CD

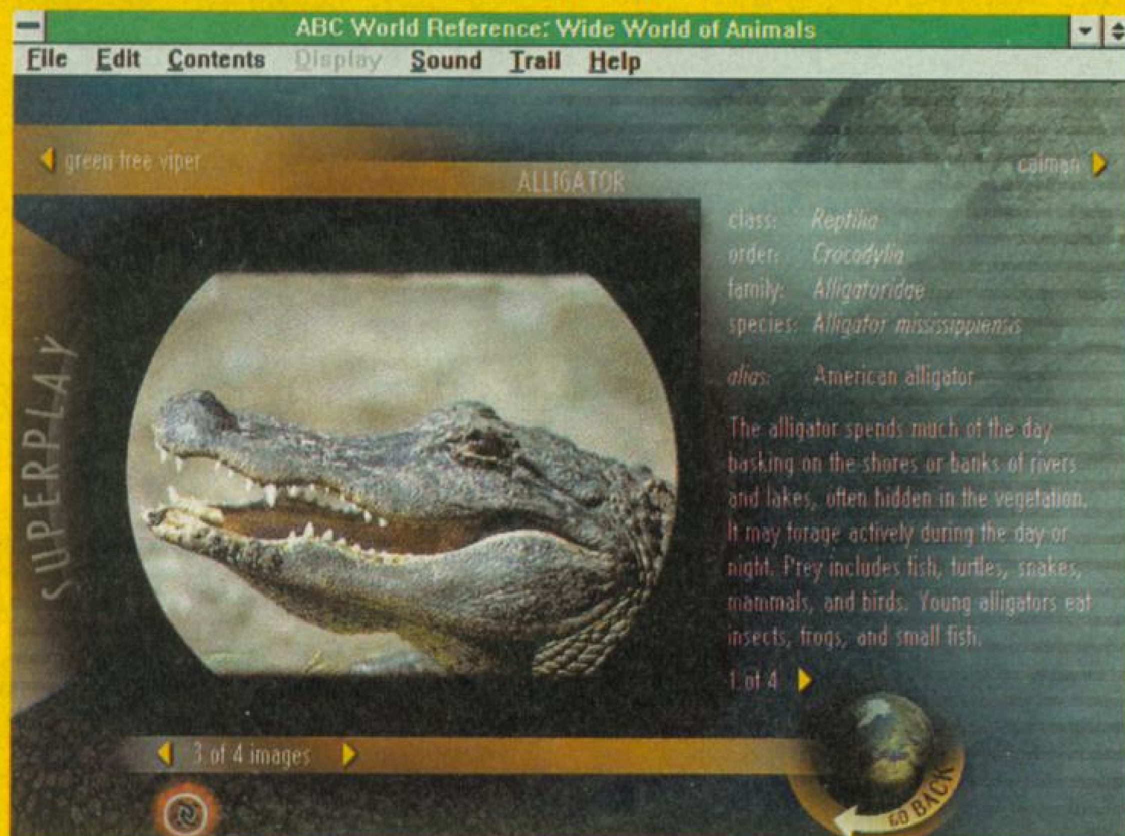


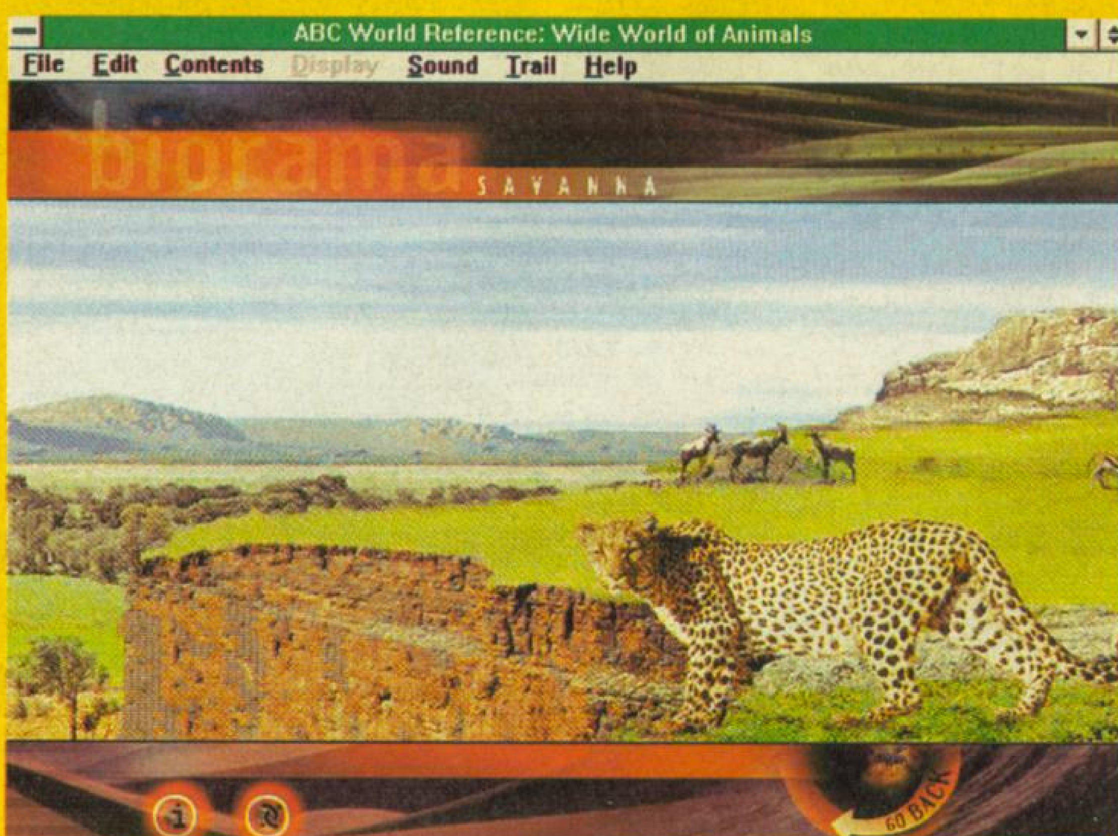


Wide World of Animals

Na polskim rynku oprogramowania multimedialnego rozpoczyna się istna inwazja nowości, co może tylko cieszyć. Pozycje, mówiące o wspaniałym świecie zwierząt, są bardzo popularne i chętnie nabywane. Zapotrzebowaniu temu wyszła naprzeciw firma IPS Computer Group, oferując kolejny program wydany przez Creative Wonders abc/Electronic Arts pod tytułem Wide World of Animals. Z zaciekawieniem po niego sięgnąłem, zadając sobie pytanie, jak rozległy jest ten wspaniały świat, zapisany na pięknie opakowanym dysku kompaktowym? Trudno nie zadać takiego pytania, jeśli się wie, że dotychczas poznano i sklasyfikowano ponad półtora miliona gatunków zwierząt, z których ponad 30 tys. jest zaliczanych do tzw. gatunków wyższych.

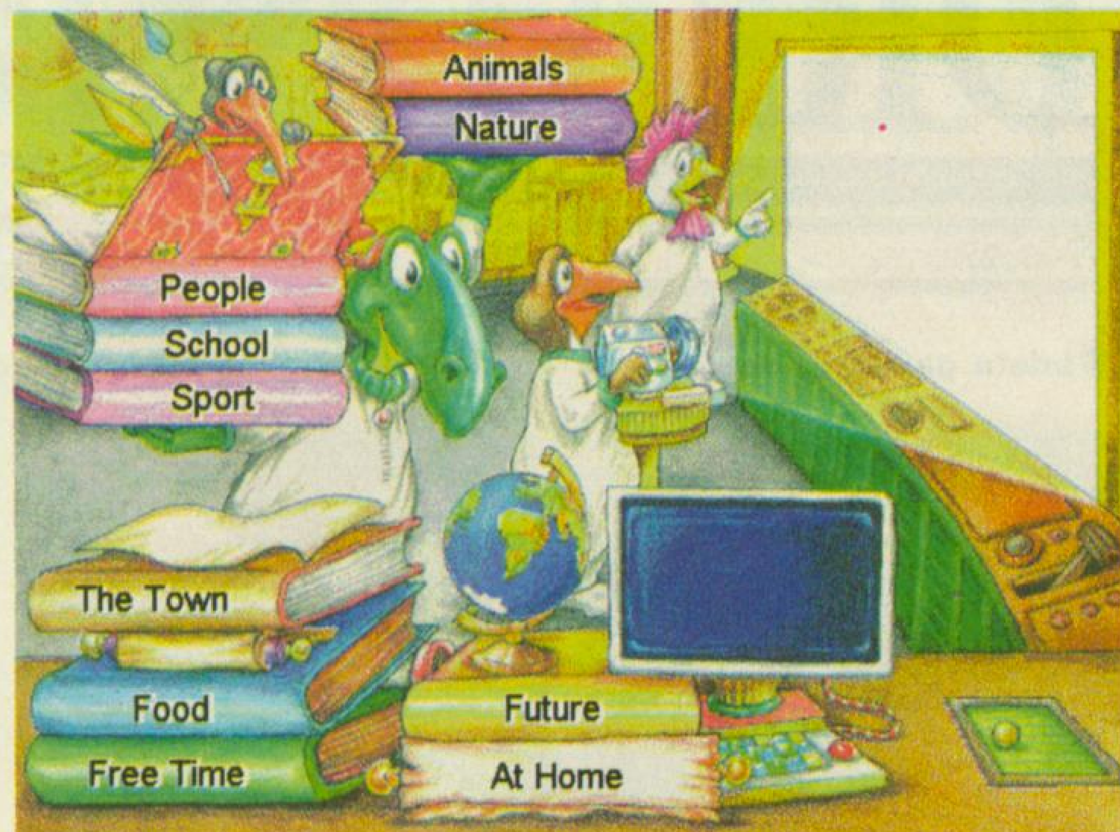
Spieszę donieść, że po uruchomieniu programu można obejrzeć bajecznie kolorowe wizerunki (często animowane) i usłyszeć głosy ponad 700 gatunków zwierząt egzotycznych. Wbrew pozorom, to wcale nie mało. Dobrze, że w Wide World of Animals skoncentrowano się na zwierzętach egzotycznych, bo wielu z nas ma kota i psa dosłownie na „wyciągnięcie ręki", a zwierzęta gospodarskie oglądamy na co dzień w naturze lub na talerzu. Egzotyczne zwierzaki należą do pięciu gatunków: ssaki, ptaki, ryby, płazy i gady. Każdy od razu zauważy, że brak jest przedstawicieli gatunku najliczniejszego – mianowicie owadów. A wyznam, że chętnie bym zobaczył co piękniejsze motyle z dorzecza Amazonki.



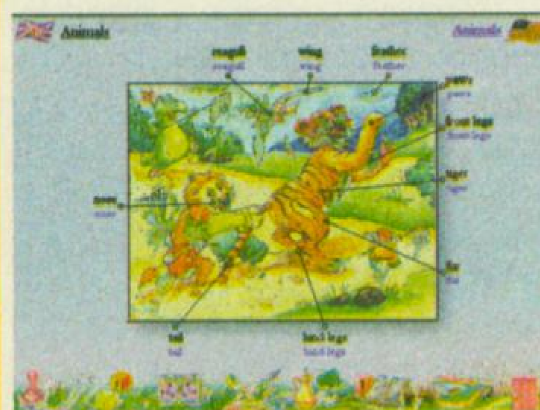


Linqua Land

Z baśniowego kosmosu przybywa na Ziemię grupa wesołych przyjaciół. Natychmiast zauważają, że nasza planeta jest ojczyzną wielu narodów, posługujących się odmiennymi językami. Aby poznać Ziemian i zaprzyjaźnić się z nimi, nasi goście muszą jak najprędzej nauczyć się tych języków. Przeżywają przy tym mnóstwo ciekawych i zabawnych przygód, a na końcu podróży potrafią już porozumieć się w pięciu językach. Taka jest fabuła i metoda nauki, zaproponowana w wielojęzykowym słowniku dla dzieci Linqua Land, wydanym przez Young Digital Poland – Multimedia. Oczywiście, korzystające z niego dzieci nie staną się nagle poliglotami. Pewne jest jednak, że mogą w sposób lekki, łatwy i przyjemny poszerzyć swoje słownictwo.



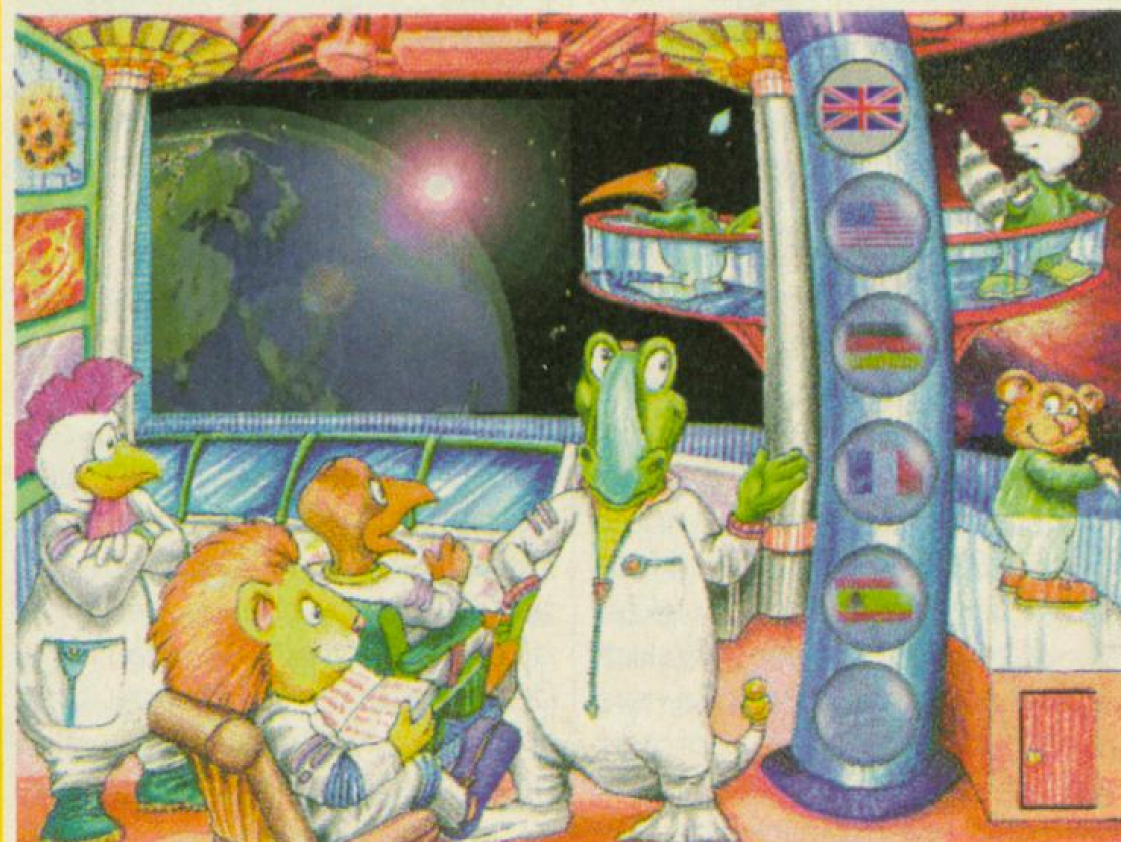
Do wyboru mamy języki: angielski i amerykański, niemiecki, francuski i hiszpański. Dzięki atrakcyjnej dla dziecka metodzie nauki, bajecznie kolorowej i miłej dla oka grafice oraz zabawnym, komunikatywnym animacjom i komentarzom słownym można nawet utrwalać prawidłowe zasady składni czy pisowni w każdym z tych języków. Program jest też skuteczną pomocą w utrwalaniu wiedzy o poprawnym budowaniu zdań w wybranym języku obcym. Krótko mówiąc, właściwie i metodycznie wykorzystywany słownik będzie cennym wsparciem dla dzieci w szkolnym i pozaszkolnym elementarnym nauczaniu języków obcych.



Interfejs obsługi programu jest łatwy do zapamiętania, ale do przyswojenia go będzie potrzebna dzieciom pomoc dorosłych. Program podzielony jest na tematyczne grupy słownictwa: ludzie, szkoła, sport, miasto, żywność, dom, wolny czas i inne. Zrezygnowano z (nudnej dla dziecka) instrukcji obsługi programu na rzecz wielkiego, barwnie ilustrowanego plakatu, który – rozpięty na ścianie dziecinnego pokoju – komunikatywnym rysunkiem i kilkoma zdaniami wyjaśni dziecku wszystko, co trzeba. Wygląda na to, że pieniądze przeznaczone na zakup słownika będą należały do rozsądnie wydanych.

Reset

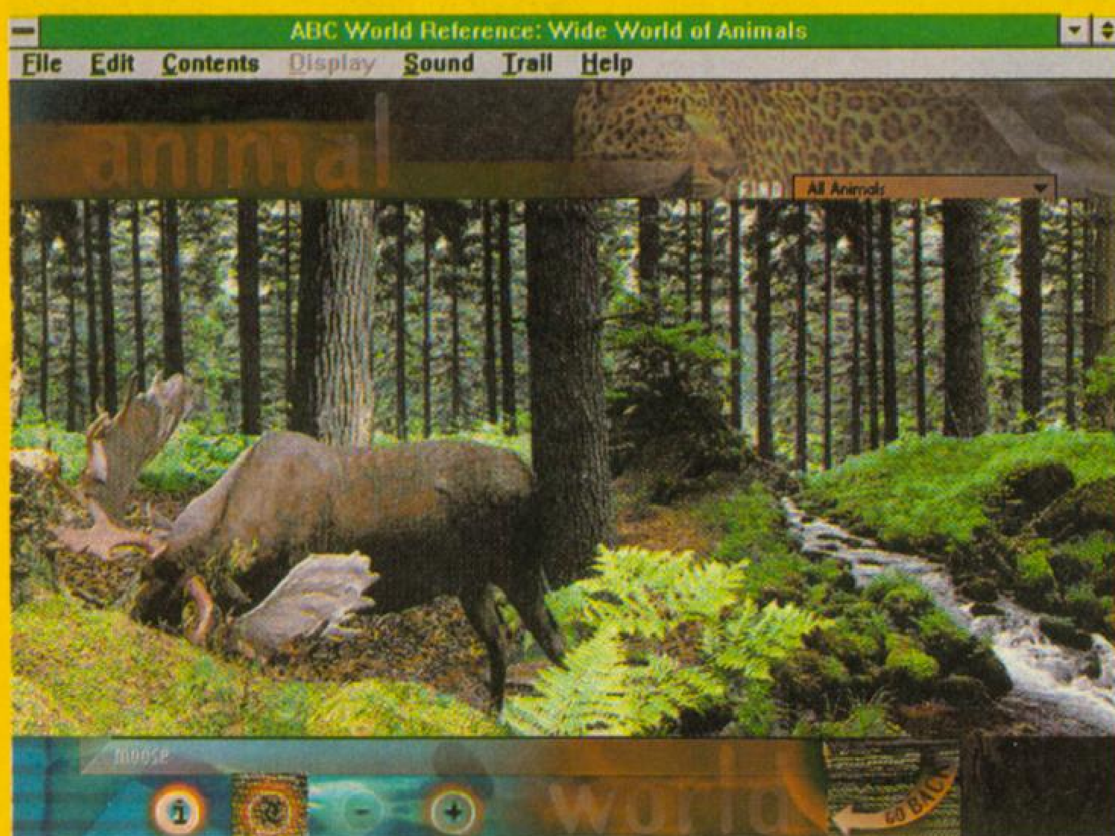
Ocena: 85%
Komputer: PC CD-ROM
Producent: Young Digital Poland - Multimedia



Krótkie sekwencje filmowe pozwalają obejrzeć „twarzą w twarz" zwierzęta na tle ich naturalnego środowiska, poznać ich zwyczaje, łowy, macierzyństwo. Niektóre z sekwencji wykonane są techniką „poklatkową" (stosowaną np. przy rozchylaniu się pąka kwiatu), co pomaga podpatrywać tajemnice natury. Strony informacyjne podają szczegółowe wiadomości o każdym z eksponowanych gatunków, a dziewięć trójwymiarowych globów „demonstruje", jaki wpływ na życie zwierząt mają zjawiska zachodzące w środowisku naturalnym. Interfejs użytkownika jest przyjazny i skuteczny. Gra instaluje się bez problemów pod DOS, Windows 3.11 PL oraz pod WINDOWS 95.

Reset

Ocena: 80%
Komputer: PC CD-ROM
Producent: Electronic Arts 1996
Dystrybutor: IPS Computer Group



SPRZEDAĆ DO KOŃCA ROKU 1 000 000 GIER I OSIĄGNĄĆ DOCHÓD 45 000 000 FUNTÓW – POD TYM HASŁEM ODBYŁA SIĘ WIELKA DOROCZNA KONFERENCJA FIRMY OCEAN W MANCHESTERZE.

OCEAN'S CONFERENCE & PARTY

2 SIERPNIA BR., MANCHESTER

Dawno już nie przeżyłem tak obfitującej w przygody podróży, w każdym razie od czasu, kiedyśmy z dr. De Stroyerem podróżowali statkiem o dźwięcznej nazwie Titanic i nasz doktorek namówił kapitana, żeby pozwolił mu przez chwilę poprowadzić. Awaria radaru na Okęciu; spóźnienie na połączenie transferowe; zgubienie przez linie lotnicze bagażu; a na koniec zgubienie biletu powrotnego i kilkanaście pełnych napięcia godzin, kiedy World Headquater Gamblera w Warszawie wyciągał swojego człowieka (czyli mnie!) z poważnych tarapatów i dalekiego kraju. Nic to jednak – czego się nie robi, żeby zdobyć dla Czytelników „ekskluzywny" materiał...

Zacznijmy od początku. Wielka konferencja Oceanu odbyła się w Manchesterze, mieście, w którym znajduje się siedziba firmy. Specjalnie na tę okoliczność wynajęto (i zorganizowano odpowiednią scenografię) studio telewizji BBC, wielkie niczym hala Torwaru, zdecydowanie większe od wszystkich swoich polskich odpowiedników. Zebrało się tam około setki specjalnie zaproszonych gości z całego świata, w większości przedstawicieli handlowych firmy Ocean, z których każdy miał prawo zabrać ze sobą jednego dziennikarza. To właśnie Gamblera i mnie spotkał ten zaszczyt ze strony polskiego partnera Oceanu, firmy Mirage.

W trakcie konferencji przedstawiono założenia polityki firmy Ocean na najbliższy okres (1 mln sztuk, 45 mln funtów – to hasło powtarzano co chwila). Przedstawiono też ogólną politykę marketingową firmy, sprowadzającą się do śmiałego, ale chyba słusznego stwierdzenia, że gry komputerowe generalnie dają ludziom te same emocje co narkotyki, a oczywiście nie kosztują, w każdym tego słowa znaczeniu, aż tak wiele. Wreszcie przedstawiono też najnowsze zapowiedzi (możecie o nich przeczytać w dziale News) oraz kilka ultragorących informacji, o których za chwilę.

Konferencja nie była bynajmniej nudna, choć trwała kilka godzin. Prowadzący ją bossowie Oceanu, Simon i Gilian, mówili barwnie, dowcipnie. Jeden z nich ubrany był na czarno, a drugi na biało, co dobrze podkreślało wyrażane przez nich poglądy. W przerwach między ich wypowiedziami na ekranach wyświetlano dwie „gadające głowy" (dosłownie), które uosabiały przyszłość i przeszłość gier komputerowych dyskutując ze sobą zawzięcie. W pewnym momencie pokazano też kilkunastominutowy, doskonale zmontowany w stylu MTV film, w którym Simon i Gilian chodzą po zrujnowanej fabryce i debatują nad kwestiami marketingu. Wreszcie, jakby tego było mało, gości bawił też pan John Lenegen, magik. Co prawda nie uskutecznił lewitacji żelaznego łomu, które to urządzenie dostarczył mu nasz kolega z niemieckiego magazynu Power Play, ale pokazał kilka ciekawych sztuczek i wykazał się wybitnym poczuciem humoru.

ROYAL EXCLUSIVE, Queen Vic as you have never seen her before
LATEST SPORTS Results
WAR LOTTERY BONDS RESULTS INSIDE
QUEEN V.R.
DREADNOU
GOD SAV
No. 25
FRIDAY, AUGUS

Winieta gazety „Dreadnought Times" wydanej specjalnie w cel



W oczekiwaniu na rozpoczęcie konferencji śmietanka prasy i dystrybutorów z całego świata niedbale konferowała.



Trwa konferencja. Szefowie Oceanu w przystępny sposób opowiadają o planach swojej firmy. Przez sześć godzin nikt się nie nudził.

FREE PULL OUT MAP OF OUR GLORIOUS EMPIRE

SPECIAL LADIES SECTION ON COPING WITH STEAM IN THE KITCHEN & THE BEDROOM

THIS WEEK'S JACKPOT STANDS AT 100 GUINEAS

QUEEN V.R.

...GHT TIMES

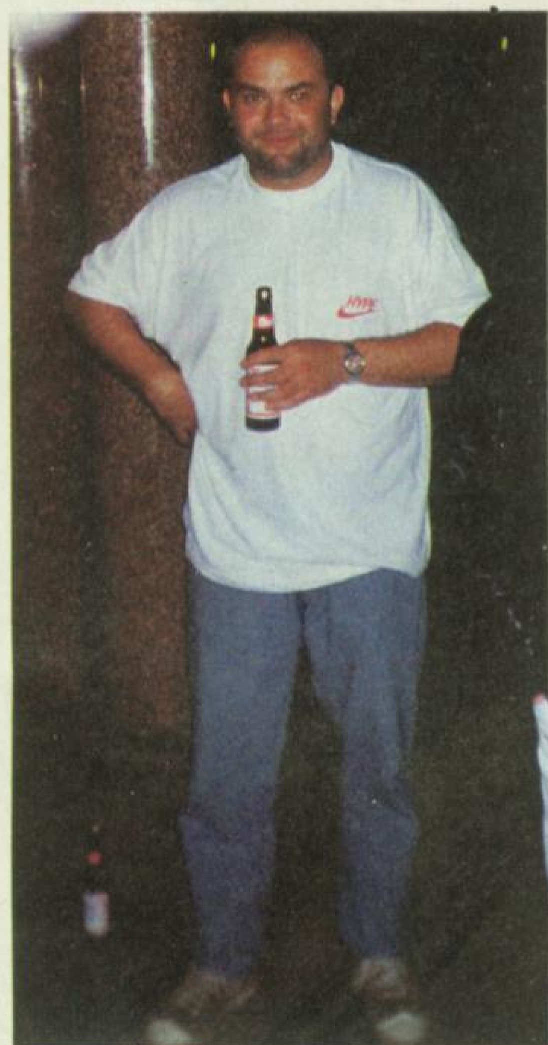
...THE QUEEN

...T1, 2025, MARS. SEVEN-PENCE

promocji gry Dreadnought.



Oryginalne elementy scenografii w manchesterskim studio telewizji BBC.



Simon Ioci, dyrektor ds. marketingu firmy Ocean (i jeden z prowadzących konferencję) już na luzie, w trakcie imprezy.

Jego żarty wprawiały całą publikę w doskonały nastrój. No, może z wyjątkiem pewnego niemieckiego dziennikarza, który wykazał się przypisywanym tej nacji brakiem poczucia humoru oraz nie najlepszą znajomością angielskiego. John szydził z tego biedaka przez resztę dnia.

No, ale ja tu o bajerach, a najważniejsze są gry. Ocean tradycyjnie kontynuuje linię wykupywania licencji filmowych. Mówiono o tytule Eraser (najnowszy film z A. Schwarzeneggerem), a także (o czym nikt jeszcze nie słyszał) o Impossible Mission (z Tomem Cruise'em). O ile jednak o Eraserze już coś wiadomo, o tyle o tym, jak będzie wykonane Impossible Mission, nie wiadomo jeszcze nic.

Przedstawiono też inne zapowiedzi firmy. W tej chwili dla Oceanu pracują cztery zespoły developerskie – nie licząc takich, które podpisują jednorazowe kontrakty. Wewnętrzny team firmy nazywa się Tribe i obecnie pracuje nad bodaj najbardziej obiecującą grą, czyli Dreadnought. Dalej mamy znany z amigowych produkcji Team 17, ostatnio wsławiony grą Worms. „Siedemnastki" kończą teraz grę X2 (ma to być kontynuacja Project X), a jednocześnie pracują nad doomopodobną grą Allegience, prezentowaną już rok temu na jesiennych targach ECTS i wyglądającą rewelacyjnie. Kolejna oceanowa ekipa to Skandynawowie z Digital Images Design, firmy przez długi czas piszącej „prawdziwe" lotnicze symulacje dla wojska. Autorzy EF 2000 (obecnie szykujący dwie mutacje tego programu) tym razem pracują nad grą F-22, będącą niczym innym niż trzecią częścią genialnego TFX i następcą EF 2000. Ostatni, wielce obiecujący team to niemiecki Neon Software, tworzący obecnie grę Tunnel B1 już (przed premierą) okrzykniętą „grą roku" – i kto wie, czy nie słusznie.

Warto na koniec powiedzieć o kilku ciekawostkach marketingowych. Oto z okazji pojawienia się gry Dreadnought wydano ośmiostronicową gazetę „The Dreadnought Times" (rok wyda-



nia 2025, miejsce – Mars, styl gazety – wiktoriański). Ponadto w trakcie konferencji kilka razy pojawiało się zdjęcie dziko wrzeszczącego (po strzeleniu rzutu karnego) angielskiego reprezentacyjnego obrońcy, Stewarda Pearce'a, niezwykle na wyspach lubianego symbolu uporu i walki do końca.

Po arcymiłej oficjalnej konferencji nastąpiła nie mniej miła część nieoficjalna imprezy, czyli party. Urządzono je – jak zapowiedziano w trakcie konferencji – „w miejscu, gdzie łatwo będzie trafić", a konkretnie w ratuszu miasta Manchester. Wymalowane na wielkich obrazach oblicza dawnych brumistrzów miasta z przerażeniem patrzyły na bawiący się tłum. Branża światowa jest bowiem nieco tylko starsza od naszej, a w dodatku kobiet (i to ładnych!) w niej więcej. Chłopaki bawić się potrafią, choć akurat pod tym względem ekipa polska kompleksów nie miała. A po północy, gdy już wszyscy byli na wysokich obrotach, zaczęła się rzecz najlepsza – koncert muzyczny zespołu złożonego z pracowników Oceanu (oczywiście z bossami w roli głównej). Co grali? Jakoś mi z głowy wyleciało, ale było nieźle...

Ocean Software to w tej chwili „ostatnia nadzieja Europy", największa firma ze Starego Kontynentu nie wykupiona jeszcze przez kogoś z Ameryki. Już choćby z tych patriotycznych pobudek życzę im jak najlepiej. Poza tym ich produkty bronią się same i to, co zobaczyłem, pozwala wierzyć, że firma osiągnie zaplanowany sukces. Jaki? 1 000 000 gier, 45 000 000 funtów.

Alex

PS Podziękowania dla Tomasza Mazura z firmy Mirage Software za pomoc w zorganizowaniu wyjazdu.

PPS Specjalne podziękowanie dla Lecha Buszczyńskiego z firmy Mirage Software za towarzystwo w Manchesterze i wielką pomoc w zorganizowaniu mojego powrotu do kraju.

PPPS The very special thanks for Jayne Kavanagh of Ocean for giving me all the assistance I needed having hard times at Manchester. I owe you one, Jayne! Thanks once more!

NEWS ...Z OCEANU

Przedstawiamy tu najciekawsze, naszym zdaniem, zapowiedzi firmy Ocean. Wszystkie poniższe tytuły ukażą się do końca tego roku.

DREADNOUGHT

Jest to tytuł roboczy, używany wymiennie z HMS Carnage. Fabuła porywająca: oto mamy alternatywną wizję świata, w którym nigdy nie została wynale-



ziona elektryczność. Ludzkość posługuje się wyłącznie parą. Mimo to skolonizowano cały Układ Słoneczny – rozciąga się na nim Imperium Brytyjskie. Jest rok 2025, ale poziomem kultury przypominający czasy wiktoriańskie (przełom XIX i XX w.). Na Marsie wybucha wojna między Imperium a podejrzanymi osobnikami, coś jakby Niemcami. Główną siłę wojenną reprezentują tzw. dreadnoughty, wielkie, lądowe (!) pancerniki, które stanowią bazę wypadową dla mniejszych jednostek. Gra będzie symulatorem takich właśnie jednostek, napędzanych parą czołgów i samolotów. Grafika podczas rozgrywki RZĄDZI (250 obiektów trójwymiarowych), a scenki animowane są genialne. Pomysł pojawił się już kiedyś w Air Power, ale dopiero Dreadnought rozwija go w pełni. Gra ma się składać z 7 niezależnych rozdziałów. Całość to pewny hit. Platformy: PC, PSX i Saturn.

X2

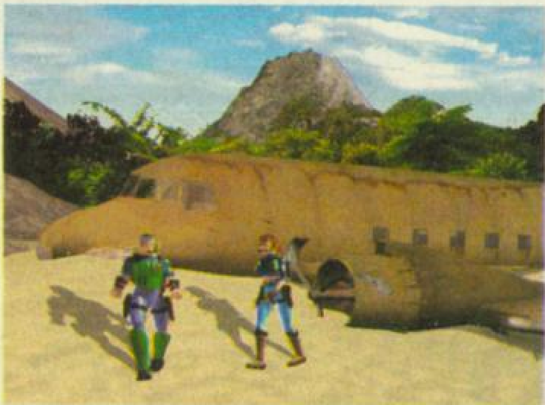
Urokliwa strzelanina w starym, dobrym stylu. Gra będzie kontynuacją słynnego amigowego Project X. Tym razem w True Color, z większą liczbą przeciwników, broni i poziomów (11, z tego 1



trójwymiarowy). Gra na superkonsole, w wersji na PSX i Saturna.

GUTS'N'GARTERS

Gra opowiada o przeżyciach i dokonaniach dwojga członków elitarnej grupy specjalnej K-Force, zrzuconych na Ferros – wyspę opanowaną przez złego admirała Worta, prowadzącego eksperymenty genetyczne mające na celu wychowanie superżołnierzy. Hank „Guts" Carter i Stacy „Garters" Pringle przejdą przez wyspę spacerkiem, rozwalając wszystko



na swej drodze i wygłaszając przezabawne teksty (mamy bowiem do czynienia z udaną parodią gatunku). Gra ma doskonałą grafikę, nieporównywalną z niczym innym. Trójwymiar, wszystkie obiekty renderowane, 32 tys. kolorów, doskonałe efekty świetlne i system cieniowania. Moc. Platformy: PC, PSX i Saturn.

ERASER

Gra na podstawie najnowszego filmu z Arnoldem Schwarze-



neggerem. Akcja zaczyna się, gdy kończy się film. Gracz, jako Eraser otrzymuje kolejne zadanie ochrony osób–wiedzących–zbyt–wiele w ramach amerykańskiego programu ochrony świadków. Gra została przygotowana przez grupę Imagination Pilots, znaną z produkcji np. Blown Away i Panic in the Park. Całość ma trochę przypominać tak doskonałe tytuły, jak Operation Wolf. Wszystko oczywiście w digitalizowanej grafice, łącznie gra ma zapewnić ponad 40 godzin przeżyć. Platforma: PC.

GT RACING '97

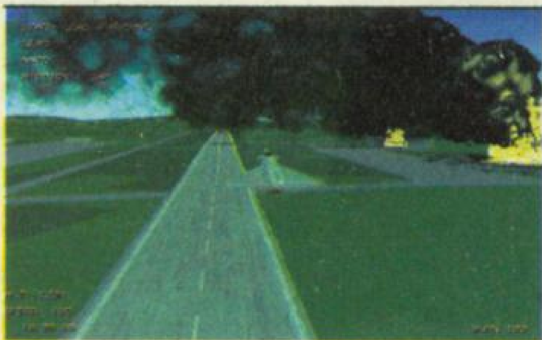
Wyścigi samochodowe w stylu Screamera. Jeździmy samochodami sportowymi. Można walczyć z 10 przeciwnikami na jednym z torów w Anglii, Ameryce, Niem-



czech, Skandynawii i Francji. Dostępne są też trzy „tory wirtualne", gdzie wyścig toczy się w cyberprzestrzeni. Wygląda to sympatycznie, takich gier nigdy dosyć, choć rewolucja raczej się nie zapowiada. Platforma: PC.

SUPER EF 2000 FOR WINDOWS 95 i EF 2000 TACTCOM

Super EF 2000 to poprawiona wersja słynnego EF 2000. Z nowych rzeczy gra będzie oferowała rozbudowany edytor, umożliwiający planowanie własnych misji, oraz oferujący drobiazgowe statystyki po ich zakończeniu. Poprawiono też kilka elementów



graficznych (m.in. dym z rakiet). Pojawiły się nowe algorytmy prowadzące kamery, dzięki czemu możemy oglądać wydarzenia w całym teatrze działań. Dostępne będą opcje multiplayer. Gra może pracować w trybie pełnoekranowym lub w oknie.

Posiadacze dosowego EF 2000 będą mogli kupić dodatkowy dysk pod nazwą EF 2000 TACTCOM, zawierający wspomniany wyżej „planner" misji, wszystkie patche do gry oraz opcje gry po sieci.

DAWN OF DARKNESS

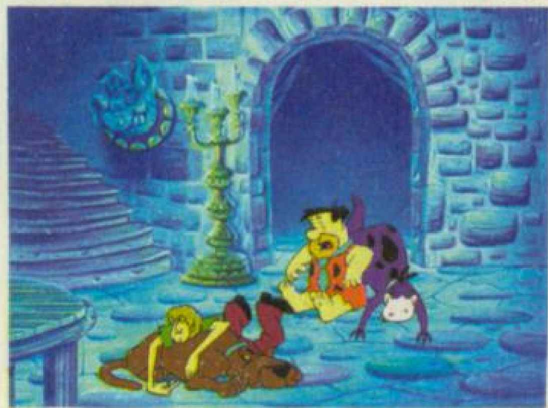
Gra doomopodobna, osadzona w klimatach horrorowych. Jako ostatnia nadzieja Ziemi roznosisz armię undeadów, którzy



nieco wcześniej Ziemię podbili. Gra toczy się w całkowicie trójwymiarowym środowisku i oferuje ciekawe rodzaje broni. Pod względem wykonania przypomina raczej Duke Nukem 3D niż Quake'a, trudno więc o rewolucję – natomiast na pewno tytuł będzie się podobał.

ZOIKS!

Kolejny efekt zamiłowania Oceanu do tworzenia gier opartych na filmach. Tym razem przy współpracy z wytwórnią Hanna–Barbera stworzono grę przygodową, w której pojawią się bohaterowie tak znani, jak Scooby Doo, Shaggy, Fred Flinstone, Penelope Pitstop, Huckleberry Hound czy Snaggle-



puss. Gracz będzie kierował poczynaniami Freda Flinstone'a, który musi dopaść diabolicznego Dicka Dastardly, posiadacza maszyny służącej do kradzieży głosu innym postaciom. Gra jest świetnie narysowana i, choć adresowana głównie do młodszych, chyba spodoba się każdemu. Platforma: PC.

TAKIEJ PŁYTY JESZCZE NIE BYŁO

CD-ACTION z odlotowym CD szukaj w kioskach na terenie całego kraju

PREMIERY

PREY FOR DEATH
EKSPERYMENT DELFIN
MEGARACE 2
EURO 96
FRANKO: THE CRAZY REVENGE
VIRTUA FIGHTER
ALBION

64 STRONY!
CD-ACTION
NR 4/96 (4) Wrzesień
IMAGINE 3 wirtualna rewolucja!

GRY
Deadline · Virtua Fighter · Earthworm Jim · Jixxa Puzzle · Wipeout · Euro 96 · Powerslave · Prey for Death · Albion · Franko: the Crazy Revenge · Total Mania · Noc · Megarace 2 · Absolute Zero · Johny Bazookatone · Eksperyment Delfin · Inwestor

PROGRAMY
- Print Shop Deluxe
- VirusSafe
- Wide World of Animals
- Print Artist
- Mastercook
- LinguaLand
- Toonworks
- Scuba screensaver
- Duke Nukem 3D screensaver



Już dziś zamów wrześniowy numer CD-Action

tel /fax (0-71) 3412083
tel (0-71) 3437071 wew.338

CO...RRYSK Z POLSKIM MENU

IMAGINE 3 !

~~640$~~ 9,50 ZŁ

Specjalnie dla WAS na naszym krążku pełna, niczym nieograniczona wersja słynnego IMAGINE 3. W USA ten program kosztuje 640 baksów, a w Polsce ... trudno w to uwierzyć, ale dostaniesz go razem z wrześniowym numerem CD Action za jedyne 9,50 zł !

NEWS

BirthRight

Ta wiadomość powinna wstrząsnąć wszystkimi fanami RPG. Otóż Sierra „dogadała" się z TSR i otrzymała prawa do przeróbki świata BirthRight na komputer. Elementy strategii oraz role–playing, walka oraz zarządzanie prowincjami – robi wrażenie, prawda? Może wreszcie wielbiciele AD&D otrzymają produkt naprawdę wysokiej klasy (ostatnie gry SSI były, łagodnie mówiąc, niewiele warte). Konkurencja bez wątpienia dobrze zrobi obu firmom. Gra będzie oferowała możliwość zabawy kilku osób. Termin: zima 1996. Producent: Sierra. Dystrybutor: IPS Computer Group. Komputer: PC CD-ROM. (frogger)



Darkening – Privateer II

Po całej serii Wing Commanderów Origin wprowadza sequel do znakomitej kosmicznej handlówki – Privateer. Tym razem wcielamy się w rolę Leva Arissa – faceta, który ma nieodparte wrażenie, że nic nie pamięta (stary numer z amnezją). Gra powstała w oparciu o engine graficzny wykorzystywany w WC4. Piętnaście statków do wyboru, bez liku broni, dużo misji oraz wątek przygodowy. Duża szansa na powtórzenie sukcesu poprzednika. Termin: jesień 1996. Producent: Origin. Dystrybutor: IPS Computer Group. Komputer: PC CD-ROM. (Di Griz)



Discworld 2

Druga część gry Discworld zrobiona jest w konwencji filmu animowanego. Wyglądem przypomina nieco przygodówki takie, jak Kingdom lub Torin's Passage. Nie zorientowanym przypomnę, że akcja obu części rozgrywa się w świecie wymyślonym przez znanego pisarza, Terry'ego Pratchetta. Wojownicy, czarodzieje, księżniczki – wszystko czeka na naszego bohatera, Rincewinda. Gra ma szansę stać się jeszcze większym przebojem niż część pierwsza ze względu na zdecydowanie lepsze wykonanie. Duża dawka humoru i ciekawa akcja, czyli to, co tygrysy lubią najbardziej. Termin: jesień 1996. Producent: Psygnosis. Dystrybutor: CD Projekt. Komputer: PC CD-ROM. (frogger)



ŚWIEŻE MIĘSKO (SOFTWARE)

Jedi Knight – Dark Forces II

Połączenie tematyki Star Wars ze strzelaniną 3D dało swego czasu jedną z najlepszych gier zręcznościowych, w jakie dane mi było zagrać. Mam na myśli Dark Forces. Teraz nasz dobry stary Lucas Arts wprowadza drugą część tej genialnej gry. Wszystkie obiekty mają być w pełni 3D (coś w stylu postaci z Quake'a), będzie można opowiedzieć się po którejś ze stron i używać jasnej lub ciemnej potęgi mocy. To ostatnie zdanie ma oznaczać zdolność przenoszenia obiektów na odległość, lewitowania, a nawet widzenia przez ściany. Oprócz tego w planie są walki na miecze świetlne, całe zgraje nowych przeciwników. Termin: początek 1997. Producent: Lucas Arts. Dystrybutor: IPS Computer Group. Komputer: PC CD-ROM. (Di Griz)



Phantasmagoria 2

Niecały rok po ukazaniu się Phantasmagorii pojawi się druga część tej wspaniałej przygodówki. Trudno powiedzieć, czy powtórzy sukces poprzedniczki, ale ma spore szanse. Oczywiście pod warunkiem, że scenariusz będzie na poziomie. O oprawę raczej nie ma się co martwić, Sierra ostatnio nie splamiła się żadną kiepsko wykonaną grą i nie sądzę, żeby obniżyła loty. Pozostaje tylko czekać z niecierpliwością na ukazanie się Phantasmagorii 2. Więcej KRWI!!! Termin: jesień 1996. Producent: Sierra. Dystrybutor: IPS Computer Group. Komputer: PC CD-ROM. (frogger)



Tomb Raider

Gra przygodowo–zręcznościowa, dzięki której znajdziesz się „In Diana Jones". No może sterowana w grze bohaterka nie nazywa się dokładnie tak, ale ma w sobie to coś, co prezentował sobą Indy. A na sobie? Obcisłooości. Znajdowanie sekretnych przejść, unieszkodliwianie zdradliwych mechanizmów, to tylko przerywniki, które Cię czekają między pojedynkami z wrogiem. Cała akcja w 3D, płynna animacja, wysoka rozdzielczość, a praca kamer pod takim kątem, że nie stracisz ani ułamka satysfakcji z grania. Termin: zima 1996. Producent: Core Design. Dystrybutor: MarkSoft. Komputer: PC CD-ROM. (Kristoff)



Wipeout 2097

Każdy chyba pamięta Wipeouta. Pojawił się najpierw na konsole i od razu zdobył dużą popularność. Dzięki firmie Psygnosis już niedługo będziemy mogli się cieszyć drugą częścią tej wspaniałej gry. Szybsze, płynniejsze animacje, nowe tory, nowe rodzaje pojazdów oraz nowe uzbrojenie – to wszystko oferuje nam Wipeout 2097. Ponadto, na torze będzie mogło przebywać jednocześnie aż 15 pojazdów. Zapowiadają się niezłe emocje! Gra powstanie w pierwszej kolejności na PlayStation, później na PC i prawdopodobnie tylko pod Windows 95 (grrrr!). Termin: zima 1996. Producent: Psygnosis. Dystrybutor: CD Projekt. Komputer: PlayStation, PC CD-ROM. (frogger)



Zombieville

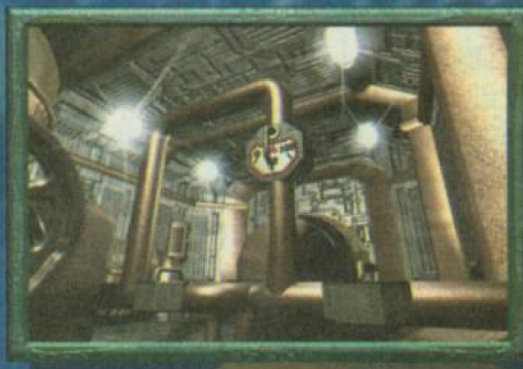
Przygodówka–horror, w której wcielasz się w postać reportera gazety The Daily News, Matthew Blacka. Któregoś dnia dostajesz poufną wiadomość, że w pewnym mieście tajna operacja wojskowa wymknęła się spod kontroli. Węsząc w powietrzu skandal udajesz się tam, żeby sprawę wybadać. Zombieville oferuje graczowi ciekawy scenariusz (stworzony przez zawodową pisarkę, Mary Gentle), grafikę w wysokiej rozdzielczości oraz mnóstwo postaci, z którymi nasz bohater będzie musiał dojść do porozumienia (albo je zabić). Mroczna atmosfera gry oraz jej równie mroczna oprawa powinny zadowolić wszystkich miłośników horroru. Termin: jesień 1996. Producent: Psygnosis. Dystrybutor: CD Projekt. Komputer: PC CD-ROM. (frogger)

















NEWS

KRONIKA TOWARZYSKA

Tydzień na poligonie US Army

Nie ma to jak Internet. Można nie tylko uzyskać wiele informacji, ale również poznać ciekawych ludzi. Dzięki temu wspaniałemu wynalazkowi Frogger spędził cztery dni w prywatnej kwaterze kapitana wojsk amerykańskich, na poligonie pod Norymbergą. Naprawdę.

A historia zaczęła się przed monitorem. Konkretnie – od listy dyskusyjnej na temat Warhammer Battle (strategicznej gry figurkowej). Tam nasz współpracownik po raz pierwszy nawiązał kontakt ze wspomnianym kapitanem, nie wiedząc jeszcze, że rozmawia z przedstawicielem sił zbrojnych USA. Przez miesiąc e-mails krążyły między Hohenfels a Warszawą, aż wreszcie pięknego letniego poranka roku pańskiego 1996 Frogger pojechał spotkać się na polu bitewnym z tęgim, strategicznym umysłem NATO. Jak można się było spodziewać, dowodził swoimi ulubionymi Undeadami i, co również było do przewidzenia, wygrał bez większych kłopotów.



Oddajmy na chwilę głos samemu Froggerowi: „Spotkaliśmy się dzięki wspólnym zainteresowaniom – to się liczy, a nie miejsce zamieszkania. Już po kilku godzinach rozmawialiśmy i graliśmy z Cecilem, jakbyśmy się znali od lat. Moja wiadomość dla wszystkich wielbicieli Warhammera jest więc prosta: siadajcie do komputerów! Każdego z Was może spotkać wspaniała przygoda. I na koniec jeszcze jedno przesłanie, tym razem do konkurencji i wszelkich innych typków, którzy mieliby ochotę stanąć Gamblerowi na drodze: jeden telefon do Hohenfels i moi nowi znajomi przylecą na Cobrach, by nauczyć Was rozumu... kilkoma rakietami!". Frogger miałby jeszcze dużo do powiedzenia, niestety, nie ma na to miejsca. Z niecierpliwością czekamy na następne wakacje, bo Frogger zaczął właśnie korespondować z jakimś gościem z NASA. Może kolejny urlop spędzi na orbicie... I może zostanie już tam na stałe...

Escape–dziecko

Konrad Kwiatkowski, współtworzący wraz z Emilem Leszczyńskim telewizyjny program „Escape" (oraz robiący dwa inne programy) doczekał się dziecka! W geometrycznym środku wakacji, 31 lipca po południu, jego żona Agata urodziła pierworodną córkę, Natalię. Konrad promieniał ze szczęścia. Przyjmując od członków naszej redakcji pierwsze gratulacje powiedział: „Przestaję pracować w niedziele. Chciałbym jednak zapewnić, że – choć będę poświęcać więcej czasu rodzinie – nie wpłynie to na poziom robionych przeze mnie programów, a zwłaszcza Escape.". Szczęśliwemu ojcu cała redakcja jeszcze raz serdecznie gratuluje!

Emilius odchodzi z Top Secret!

Emil(ius) Leszczyński, słynny wieloletni sekretarz redakcji Top Secret, 1 lipca zwolnił się z pracy i zajął wyłącznie tworzeniem telewizyjnego programu „Escape". Oto jak sam skomentował ten fakt: „Nie jestem pierwszą osobą, która musiała, podkreślam MUSIAŁA, zwolnić się ze spółdzielni Bajtek [wydawcy TS – przyp. red.]. Ten sam los spotkał już wielu ludzi i czeka następnych. W tej firmie wychowało się wiele znaczących w branży postaci. To dziwne, a zarazem smutne, że kierownictwu nie udało się ich zatrzymać.". Natomiast Darek Michalski, z-ca red. nacz. Top Secret powiedział nam: „Emila wciągnęła telewizja i zaczęło mu brakować czasu na wykonywanie obowiązków w redakcji. Jego odejście tylko usankcjonowało stan faktyczny.".

CD Projekt: Teraz Polska!

Firma CD Projekt, jeden z największych polskich dystrybutorów, znany ze swej dynamiki i elastyczności działania, podpisał umowy o wyłącznej dystrybucji z dwoma obiecującymi polskimi producentami gier: Leryx–Longsoft i Seven Stars.

Seven Stars to gdańska firma kierowana przez Jarka Łojewskiego, znana z wydania na polskim rynku gry Kajko i Kokosz (w wersjach PC i Amiga) oraz m.in. Alfabet Śmierci i Desert Wolf na Amigę. Leryx–Longsoft to odkrycie polskiego rynku, wrocławska firma kierowana przez Jarka „Długiego" Modrzejewskiego, która we wrześniu zadebiutuje urokliwą grą Lew Leon. Na początek CD Projekt będzie wydawcą właśnie Lwa Leona z L–L oraz gier Inwestor Giełdowy, Turniej Ortograficzny, a także CD-ROM-owych książek „Kajko i Kokosz w Krainie Borostworów" oraz „Złotowłoska i trzy świnki". Oto co na temat tej współpracy powiedział nam Michał Kiciński, jeden z szefów firmy CD Projekt: „Wykonujemy zwrot w stronę polskiego klienta. Zaczynamy działać wedle idei: dla Polaków po polsku. Wydajemy gry w polskich pudełkach i nie staramy się sprzedawać innych. Przymierzamy się do pełnych lokalizacji zachodnich tytułów. No i oczywiście zaczynamy wydawać polskie gry. Nasz rynek jest już na tyle duży, że opłaca się wydawać polskie gry – nam tak, konkurencji jeszcze nie. I będziemy to robić. Dążymy do tego, żeby od nowego roku CD Projekt wydawał jeden polski produkt co miesiąc". Życzymy firmie CD Projekt powodzenia w patriotycznych zamysłach.

Kronice towarzyszył

Alex



G A M B L

Zapraszamy wszystkich na III Ogólnopolskie Targi Gier Komputerowych – Gamblieriada, które odbędą się od 25 do 27 października w warszawskiej hali Torwaru. Tym razem atrakcji i niespodzianek będzie jeszcze więcej, więcej też spodziewamy się nowych gier – w końcu blisko święta, a to zawsze oznacza wysyp premier. We współpracy z organizatorem – Agencją Greit – oraz naszy-

TURNIEJ VIRTUA FIGHTER 2



Pora otworzyć nową erę w historii gamblerowych turniejów: erę konsol. Tak, wiem, wciąż jeszcze niewielu z Was ma konsolę w domu – przynajmniej taką klasy Saturna czy PlayStation. Ale gra Virtua Fighter, a szczególnie jej druga część, po prostu nas urzekła. Przeczytajcie sobie recenzję Alexa w poprzednim numerze. On nie daje oceny 100% za nic.

Kiedy?

Oczywiście na najbliższej Gamblieriadzie, która odbędzie się 25–27 października 1996 r. Najprawdopodobniej w sobotę.

Gdzie?

W warszawskiej hali Torwaru, w pobliżu Trasy Łazienkowskiej i stadionu Legii.

Kto będzie walczył?

Ten, kto wypełni poniższy kupon (oryginał!), przyśle do redakcji do 30 września i zostanie wylosowany. No i, oczywiście, stawi się na turnieju!

Co można wygrać?

Rzecz jasna 32-bitową konsolę **Sega Saturn**, poza tym **gry serii Sega PC**. Te nagrody zostały ufundowane przez największego sponsora imprezy, firmę **Bobmark**, która jest głównym dystrybutorem produktów Segi w Polsce. Poza tym planujemy inne cenne zdobycze dla najlepszych wirtualnych wojowników.

Tak więc – do boju! To jest – do wypełniania kuponów.









Virtua Fighter 2

Zgłoszenie udziału w Turnieju Virtua Fighter 2

....

Imię i nazwisko

....

Wiek

....

Ulica

....

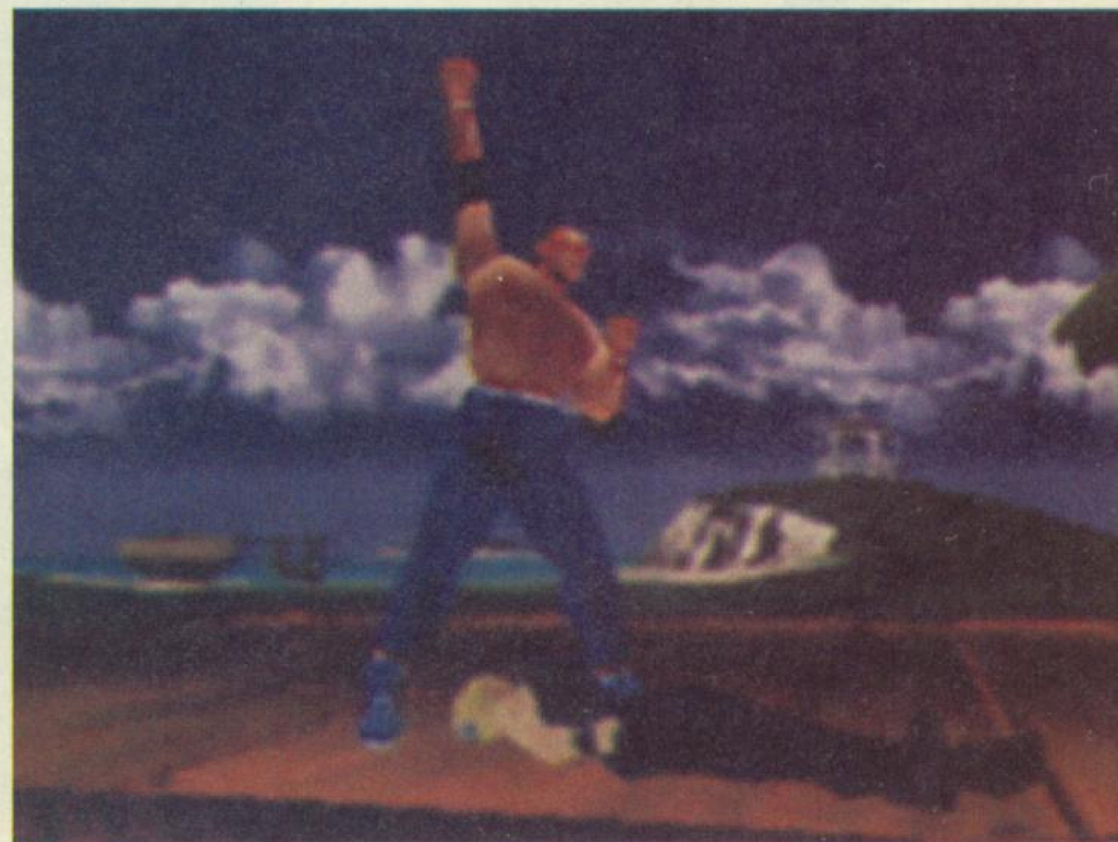
Kod pocztowy

....

Miejscowość

....

Telefon



E R I A D A

mi sponsorami, szykujemy dla Was dwa turnieje, a oprócz tego oczywiście możliwość pograania w najnowsze gry i zmierzenia się z redakcyjnymi mistrzami. Odbędzie się też uroczystość wręczenia Głównej Nagrody targów. Jednym słowem, szykuje się impreza na całego. Oczywiście, członkowie GamblerClubu wchodzą – jak co roku – za darmo.

GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

III TURNIEJ MORTAL KOMBAT



Zgodnie z tradycją ogłaszamy wszem i wobec, że rozpoczyna się nabór wojowników do III Turnieju Mortal Kombat. Szykujcie się po raz kolejny na krew, pot i łzy – znów walczyć będą najlepsi!

Gdy w pocie czoła demontowaliśmy Arenę ostatniego dnia Gambleriady, niejeden z nas myślał: „Nigdy więcej!" – a niektórzy nawet głośno to powtarzali. Ale cóż... Minęło parę miesięcy i w pamięci pozostały nam tylko dobre wspomnienia. Tak więc znowu spotkamy się z tymi z Was, którzy odważą się podjąć rękawicę. Tym razem Turniej będzie trwał tylko jeden dzień. Oczywiście, walczyć będziecie w Mortal Kombat 3. Zapraszamy wszystkich dzielnych wojowników do Warszawy, na III Gambleriadę – przybywajcie licznie i walczcie do końca!





Aby wziąć udział w Turnieju, należy wypełnić kupon i wysłać go do redakcji przed 30 września. Wylosowanym uczestnikom wyślemy zaproszenia. Pełną listę nagród podamy za miesiąc, dziś mogę Wam przedstawić pierwszego sponsora – firmę **Tornado**, która ufundowała dwie nagrody: **Ultimate Fighting Machine** firmy **Gravis**, czyli niezwykle zaawansowane urządzenie wraz ze specjalną kartą (dzięki któremu można podłączyć do peceta nawet cztery joypady, dowolnie konfigurując klawisze) oraz **czytnik CD-ROM o ośmiokrotnej szybkości.**



Zgłoszenie udziału w III Turnieju Mortal Kombat

....

Imię i nazwisko

....

Wiek

....

Ulica

....

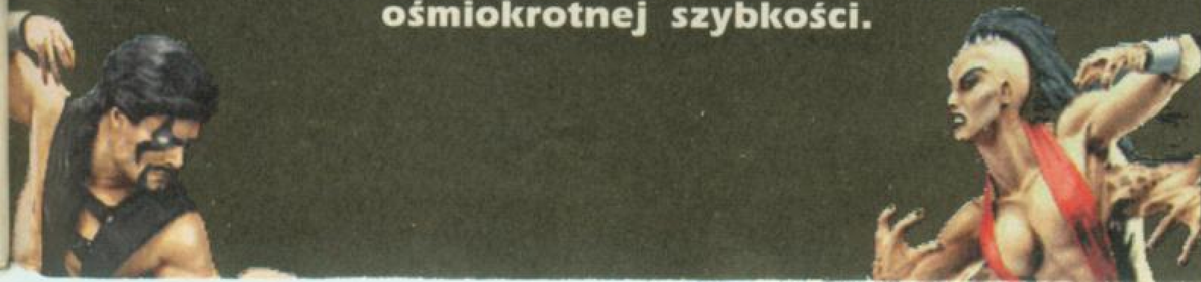
Kod pocztowy

....

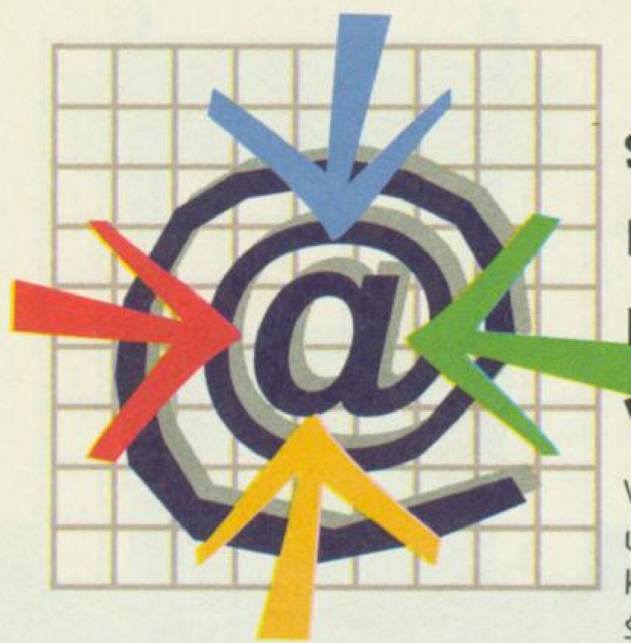
Miejscowość

....

Telefon







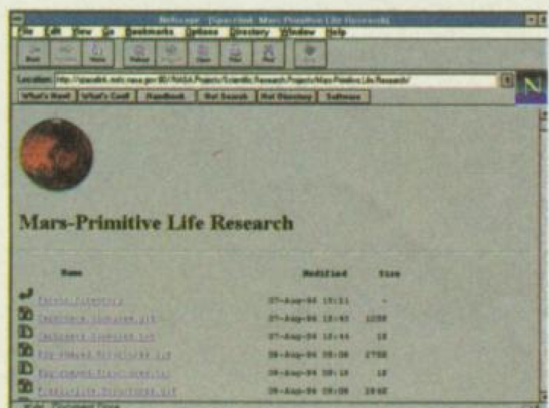
**SIECI! MIŁOŚCI MOJA! TY JESTEŚ JAK ZDROWIE!
ILE CIĘ TRZEBA CENIĆ, TEN TYLKO SIĘ DOWIE,
KTO CIĘ STRACIŁ. DZIŚ PIĘKNOŚĆ TWĄ W CAŁEJ OZDOBIE
WIDZĘ I OPISUJĘ, BO TĘSKNIĘ PO TOBIE.**

FATUM

W niniejszym numerze Gamblera rubryka internetowa ma charakter... hmmm... mocno wirtualny. Tak się bowiem nieszczęśliwie złożyło, że gdy usiadłem do szukania ciekawostek w sieci, połączenie padło – i przez tydzień nie dało się go przywrócić. Mam nadzieję, że w chwili, gdy czytacie te słowa, mamy już kontakt ze światem.

Mimo że z dostępu do Internetu korzystamy dopiero od kilku miesięcy, okazało się, że niektórzy z nas (w tym ja) żyć już bez niego nie mogą. Średnio trzy razy na dzień zdarzało mi się rzucić beztrosko: „Nie ma problemu, ściągnie się to z Inter..." i w tym momencie przypominałem sobie – guzik z pętelką. Doprawdy, przykre uczucie. Ponoć w takich momentach wyglądałem jak nałogowy palacz, który sięga do kieszeni po papierosy i wyjmuje pustą rękę.





W końcu nie wytrzymałem i udałem się do zaprzyjaźnionej kawiarni internetowej, aby pościągać dla Was nieco informacji. Zajrzałem na kilka stron, w tym na stronę WWW NASA, aby sprawdzić doniesienia o odkryciu życia na Marsie. Polecam gorąco wszystkim zainteresowanym astronomią i nie tylko; zwłaszcza NASA Spacelink (http://spacelink.msfc.nasa.gov) – serwis informacyjny dla nauczycieli. Zajrzałem do Polska Online (http://www.pol.pl), na bardzo ciekawą stronę informacyjną jednego z dostawców Internetu. I... połączenie zdechło! Przywlokłem fatum ze sobą!

Tym z Was, którzy mają na co dzień dostęp do sieci, dedykuję poniższą listę, wyciągniętą z cudem ocalałego katalogu podręcznego naszej przeglądarki. Pozwoli Wam odwiedzić rozmaite ośrodki Polonii za granicą i nawiązać interesujące kontakty.

Wojciech Setlak



Lista polskich serwerów WWW za granicą

Australia i Oceania
PolClub: http://www.vicnet.net.au/~polclub/pol_0001.htm
Polonia in Australia: http://laserspark.anu.edu.au/AusPolonia/

Kanada
„ACADEMICA" – Studencki Kanał Informacyjny: http://www.yucc.yorku.ca/~yuski/
AUTO info (Toronto): http://ftn.net/~autoinfo/
Biuletyn Polonijny (Montreal): http://WWW.CAM.ORG/~biulpol/
Pol–Net: http://www.pol–net.com/
Polish Canadian Net: http://valis.worldgate.edmonton.ab.ca/polcannet/
Polish Club at University of Toronto: http://www.campuslife.utoronto.ca/Groups/PSA/
The Polish Language School (London): http://www.mgl.ca/~jarosmoc/
PoloniaNet (Ottawa): http://www.PoloniaNet.com/
Polonia Online (Vancouver): http://www.polonia-online.com

Norwegia
Kronika – polskie czasopismo w Norwegii: http://www.idg.no/~kronika/

Szwecja
Polish Theatre Society in Sweden: http://www.nada.kth.se:80/~f93-pda/PTTS/

Stany Zjednoczone Ameryki
Adult Club: http://www.adult-club.com/
Association of Polish–American Professionals (APAP): http://www.intac.com/~bittner/apap/
POLe – Magazine on POLand and POLish AMERica: http://www.idsonline.com/pole/
Polish Information, Data, Newspapers: http://www.isisnet.com/MAX/polish.html
Poniecki Foundation: http://poniecki.berkeley.edu/
PolHome – polska strona z Bostonu: http://www.connactivity.com/~komorek/polhome.html
Inglot Realty: http://www.inglot.com/
Polonia Channel: http://berniann.clever.net/polchan.htm
PoloniaNet: http://www.interaccess.com/users/netpol/polmain.html
WTI Networks: http://www.wtinet.com/wti/wti.htm
EuroPol: http://www.europol.com
Poland.NET: http://www.poland.net/
Polish Business Network: http://www.Poland-Biz.Net/
The Polish–American Cultural Society of Metropolitan St. Louis: http://walden.mo.net/~jdobek/pacs.htm

Wielka Brytania
Federation of Poles in Great Britain: http://www.zem.co.uk/polinuk/fed/
Polish Community in Birmingham: http://sun1.bham.ac.uk/M.L.Wyszynski/polishfolder/polishcomm.html

INTERNET W DOMOWYCH PIELESZACH

Do niedawna jeszcze Internet był czymś mitycznym, nieosiągalnym – czy po prostu niebotycznie drogim. Teraz podłączenie do niego własnego komputera, stojącego obok nie posłanego od tygodni łóżka, nie jest zadaniem ani specjalnie trudnym, ani kosztownym. Czasami staje się wręcz koniecznością, kiedy początkowa fascynacja i pociąg do Internetu przerodzi się w nałóg gorszy od alkoholizmu.

Oczywiście, trzeba w tym miejscu grubą kreską odróżnić nałogowych „młotów", od prawdziwych zapaleńców. Wspomniany młot charakteryzuje się umiejętnością obsługi usług internetowych w Windows. Widząc komputer z „Netscape'm" krzyczy w niebogłosy: „Pokażę Wam, jak się to obsługuje!" – nie wiedząc nawet, że Netscape to ogromna firma produkująca oprogramowanie, a nie tylko nazwa jednego produktu. Tego pokroju internetowi „fachowcy" kończą na ogół w epoce FTP (File Transfer Protocol) – zasysając ogromne ilości programów, których nawet nigdy nie zdążą przejrzeć. Takiemu człowiekowi z nawiązką wystarczy wykupienie konta u jednego z providerów i kilkugodzinne wiszenie na linii dzień po dniu.

Jednak Prawdziwy (Przez duże „P") maniak Internetu to człowiek o mocno fundamentalistycznym poglądzie na istotę wszech rzeczy. Według niego jedynym słusznym systemem operacyjnym jest „system operacyjny jutra", czyli Unix. Unix-y (angielska liczba mnoga od „unix" to „unices") są bardzo szeroką rodziną systemów operacyjnych o pewnych wspólnych cechach i żeby nie bawić się w zbyt przewlekłą wyliczankę, wystarczy powiedzieć o dwóch najbardziej przydatnych do zastosowań domowych (i przede wszystkim całkowicie darmowych). Są to mianowicie Linux i FreeBSD. Z nich dwóch bardziej popularny wydaje się Linux, ze względu na pewną (choć nie liczcie na wiele) łatwość obsługi dla początkujących i wielokrotnie większe od FreeBSD możliwości rozbudowy .

Trudno jest całkowicie „przejść" na Unix-a i z dnia na dzień odciąć się od dosowych korzeni. To prawda, choć nie do końca. Przy odrobinie wytrzymałości początkowe frustracje szybko zostaną zastąpione przez daleko posuniętą satysfakcję. Człowiek przestaje być w końcu niewolnikiem ograniczonego DOS-u, a dostaje do ręki maszynę, która nawet w dość słabej konfiguracji sprzętowej potrafi dokonywać cudów multitaskingu. Mam nadzieję, że w kolejnych odsłonach tego cyklu uda mi się choć niewielką garstkę czytelników zachęcić do zainteresowania się Unix-ami i stania się faktycznymi, a nie tylko z nazwy, użytkownikami Internetu.

Aby nie zmuszać się do obsługi Unix-a, należy się zaopatrzyć w jakikolwiek dodatkowy komputer (386DX40/8MB, którego cena – wraz z małym dyskiem o pojemności około 200 megabajtów – nie powinna przekroczyć 500 zł). Na nim właśnie przeprowadzać bedziemy eksperymenty, nie burząc naszych dotychczasowych przyzwyczajeń.

Oba komputery spinamy ethernetem (lub zgoła kablem do połączenia null–modem, dokładnie takim jak w Doomie), konfigurujemy protokoły sieciowe i mamy już własny, mały Internet. Czyli „bazę do spokojnego i wnikliwego poznania zasad działania w mikroskali skomplikowanej struktury ogromnej sieci komputerowej".

Na takowym Unix-ie (zalecam instalację wspomnianego wyżej Linux-a) możemy powołać do życia wszelkie znane z Internetu usługi – od banalnych, takich jak server FTP (jest on już w większość mutacji Unix-a wbudowany), czy WWW do bardziej skomplikowanych serwerów News-ów. Możliwości jest bez liku. Dodatkowo podniecający jest fakt, że takowy serwerek nie wymaga monitora i może stać zarówno na pawlaczu, jak i w piwnicy. Grzebać można w nim zdalnie i również w ten sam sposób oglądać efekty swojej pracy. Takie rozwiązanie zapewnia zajęcie na dwa lata – nawet w gierki nie chce się grać.



Przychodzi jednak taka chwila, kiedy „mały" Internet przestaje wystarczać. Początkowo z powodzeniem udaje się wykorzystywać połączenia PPP (Point to Point Protocol), wykupując klasyczne konto u dowolnego providera. Nasz cudowny Unix łączy się z nim w magiczny sposób za pomocą zwykłego modemu i Internet staje się ciałem. Za pomocą zmyślnie napisanego skryptu maszyna będzie pobierać od providera adres IP i na jego podstawie ustawiać cały routing sieci w domu. Z czasem modemy na łącza komutowane (czyli „zwykłe" telefoniczne) zastępuje się modemami szybszymi, przeznaczonymi do pracy na liniach dzierżawionych. Wiąże się to jednak z wieloma trudnościami natury bardziej technicznej niż finansowej.

I na koniec życzliwa przestroga. Nie dawajcie posłuchu mącicielom i wiarołomcom, których widnokrąg przesłonięty jest produktami Billa Gatesa. Może Paweł Wimmer potrafi za ich pomocą dokonywać cudów, ale internetowi maniacy nie zaprzątają sobie nimi poważnie głowy.

dah zaga will conteenyu next month

McSon
auf Konzentrationlager

Klub Internetowy Gamblera!

Tym razem o Klubie krótko, bo czeka mnie trochę wyjaśnień. Wszystkich Czytelników Gamblera jak zwykle zapraszam do korzystania z oferowanego przez Klub dostępu do Internetu - warto spróbować i poczuć na własnej skórze dotyk Światowej Pajęczyny...

Jak to zrobić? W Warszawie, w Kawiarni Internetowej Fresco-Info przy Rondzie Jazdy Polskiej (koło akademika Riwiera) czekają na Was komputery z dostępem do Internetu. Czeka też życzliwa załoga, która, jeśli zechcecie, z przyjemnością pomoże Wam w stawianiu pierwszych kroków. Dodatkowych informacji na temat klubu można zasięgnąć pod adresami:

WWW: http://www.comnet.pl/FRESCO-INFO/fresco.htm

EMAIL: fresco-i@waw1.comnet.pl

WEBTALK: fresco@fresco-i.waw.comnet.pl

Każdy członek GamblerClubu uprawniony jest do 20% zniżki przy korzystaniu z komputerów Fresco-Info, a także 50% zniżki w opłacie za sześciogodzinny kurs korzystania z Internetu.

Konkursik Trywialny 4 – rozstrzygnięcie

Wstyd się przyznać. Konkursik miał w podtytule „Wakacje z Internetem", a tu przyjdzie nagrody rozdawać we wrześniu... Za ten stan rzeczy odpowiedzialny jest redaktor prowadzący GamblerClub, czyli – co tu kryć – JA. Ale są okoliczności łagodzące: w chwili zamykania numeru sierpniowego mieliśmy... aż 9 odpowiedzi. Przez sierpień nie przyszły zresztą żadne dodatkowe... Tak więc wszyscy, którzy wzięli udział w tym najmniej popularnym z konkursików mogą we wrześniu przez 2 godziny za darmo korzystać z komputerów Klubu. A jeden z nich – mianowicie **Bartosz Janeczek** z Legionowa - otrzymuje Nagrodę Główną, czyli nie dwie, a 10 godzin darmowego dostępu.

Sklepy GamblerClubu

Pięć sklepów honoruje karty GamblerClubu. Przypominamy, że każdy sklep na terenie całego kraju może zostać „sklepem GamblerClubu". Wystarczy nadesłać do Klubu stosowną deklarację woli oraz propozycję zasad funkcjonowania zniżek, ich zakresu i wielkości – skontaktujemy się i ustalimy szczegóły. Sklepy otrzymają nalepki identyfikacyjne, a ich adresy wraz z zakresem oferty będą publikowane na łamach GamblerClubu.

Klubowiczów natomiast gorąco prosimy o uwagi oraz ewentualne (mam nadzieję, że ich nie będzie) skargi, gdyby nie zostali obsłużeni zgodnie z zasadami klubowymi.

OPOLE

HMS COMPUTERS
ul. Krakowska 41a (DH Ślimak)
Oferta: produkty z tabel A w cenie klubowej

HMS COMPUTERS
pl. Teatralny 13 (DH Opolanin)
Oferta: produkty z tabel A w cenie klubowej

WARSZAWA

IPS
ul. Okrężna 3, tel. 642-27-66
Oferta: produkty z tabel A w cenie klubowej

LUPUS
ul. Stępińska 22/30, tel. 41-51-21
Oferta: będące w bieżącej sprzedaży książki Wydawnictwa LUPUS z co najmniej 10% upustem w stosunku do ceny w księgarni.

WROCŁAW

Consumer Electronics Trade
ul. Wieczysta 141/2, tel. 688-656
Oferta: 3% upustu na wszystkie produkty (komputery i konsole Atari, oprogramowanie i akcesoria).

Komunikat klubowy

Od czasu do czasu nowi Czytelnicy pytają nas, jak zostać członkiem GamblerClubu. To proste: należy zaprenumerować Gamblera WYSYŁAJĄC KUPON UMIESZCZONY W JEDNYM Z CZASOPISM WYDAWNICTWA LUPUS I WPŁACAJĄC PIENIĄDZE NA KONTO WYDAWNICTWA! Prenumerata w Ruchu jest rzeczą zupełnie odrębną i nie zapewnia członkostwa GC.

Komunikat ZiP Soft

Przypominam: choć nasz wspólny konkurs już się zakończył, każdy, kto do końca roku prześle pod adresem firmy kartę rejestracyjną Phobos '99, wypełnioną w sposób wskazujący na ukończenie gry, ma szanse wylosować nagrodę!

Sprzedaż wysyłkowa

Firmy dystrybucyjne współpracujące z GamblerClubem prowadzą sprzedaż wysyłkową legalnego oprogramowania po specjalnych cenach. Osoby nie będące członkami Klubu mogą kupować gry, zamawiając je bezpośrednio w firmach, ale po cenie detalicznej.

Jeśli jesteś członkiem Klubu, możesz zamówić grę po cenie klubowej. Wystarczy wysłać pod adresem redakcji zamówienie, najlepiej na karcie pocztowej, z dopiskiem GamblerClub. Przykładowe zamówienie mogłoby wyglądać tak:

Jan Kowalski
11-111 Warszawa
ul. Przykładowa 99/2
GamblerClub Member 997
(W ostatniej linii wpisz numer swojej karty lub – jeśli jej jeszcze nie dostałeś – w osobnej linii dopisz numer prenumeraty!)
Zamawiam grę Actua Soccer na komputer PC CD, oznaczoną w katalogu numerem 274 w cenie 110 zł.
Warszawa, 14.04.1996 (tu podpis)

Czas realizacji zamówienia wynosi 3-4 tygodnie. Płatność przy odbiorze (plus koszt wysyłki).

Alfabetyczny spis ogłoszeń w numerze

Tabela A1. Bieżąca oferta IPS dla użytkowników komputerów Amiga

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
182	Dracula	Psygnosis	3,5'	1MB	18,30	16,00
188	Hired Guns	Psygnosis	3,5'	1MB	36,60	33,00
189	Humans	Gametek	3,5'	1MB	18,30	16,00
190	Innocent	Psygnosis	3,5'	1MB	18,30	16,00
199	K-240	Gremlin	3,5'	1MB	18,30	16,00
192	King's Table	Gametek	3,5'	1MB	36,60	33,00
200	Kingmaker	US Gold	3,5'	1MB	48,80	44,00
193	Utopia	Gremlin	3,5'	1MB	18,30	16,00
194	Zool	Gremlin	3,5'	1MB	18,30	16,00
195	Zool 2	Gremlin	3,5'	A1200	18,30	16,00

Tabela A2. Kolekcja Klasyki Komputerowej (IPS) dla użytkowników komputerów Amiga

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
92	Budokan	Electronic Arts	3,5'	1MB	18,30	16,00
196	Cadaver/Payoff	MicroProse	3,5'	1MB	24,40	22,00
93	Cruise for a Corpse	Delphine Software	3,5'	1MB	24,40	22,00
58	Dungeon Master	Psygnosis	3,5'	1MB	18,30	16,00
203	F-19	MicroProse	3,5'	1MB	18,30	16,00
106	Future Wars	Delphine Software	3,5'	1MB	24,40	22,00
117	Hoyle Book of Games vol. 1	Sierra	3,5'	1MB	18,30	16,00
104	Hoyle Book of Games vol. 2	Sierra	3,5'	1MB	18,30	16,00
205	Hoyle Book of Games vol. 3	Sierra	3,5'	1MB	18,30	16,00
206	King's Quest I	Sierra	3,5'	1MB	30,50	27,00
207	Knights of the Sky	MicroProse	3,5'	1MB	24,40	22,00
121	Legends of Valour	US Gold	3,5'	1MB	24,40	22,00
257	Links-Golf	Access	3,5'	1MB	18,30	16,00
94	Operation Stealth	Delphine Software	3,5'	1MB	24,40	22,00
77	Risky Woods	Electronic Arts	3,5'	1MB	18,30	16,00
95	Road Rash	Electronic Arts	3,5'	1MB	18,30	16,00
125	Space Quest I	Sierra	3,5'	1MB, 2FDD	30,50	27,00

Tabela A3. Bieżąca oferta IPS dla użytkowników komputerów PC

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
324	11th Hour	Virgin	CD	486 DX2/66, 8MB	122,00	110,00
233	1942 Pacific Air War	MicroProse	CD	386, 4MB	73,20	65,00
273	1944 Across the Rhine	MicroProse	CD	486, 4MB	87,84	79,00
312	Abuse	Origin	CD	486DX/40, 4MB	134,20	120,00
274	Actua Soccer	Gremlin	CD	486, 8MB	122,00	110,00
314	Advanced Tactical Fighters	Electronic Arts	CD	486 DX2/66, 8MB	134,20	120,00
313	AH-64 Longbow	Electronic Arts	CD	486 DX2/66, 8MB	146,40	130,00
141	Armored Fist CD	NovaLogic	CD	386, 4MB	48,80	44,00
208	Batman Returns	Gametek	3,5'	386, 4MB	36,60	33,00
142	Blade of Destiny	US Gold	3,5'	AT, 1MB	48,80	44,00
235	Bloodwings	Electronic Arts	CD	486DX, 4MB	48,80	44,00
210	Bureau 13	Gametek	3,5'	386DX, 4MB	36,60	33,00
211	Bureau 13	Gametek	CD	386DX, 4MB	36,60	33,00
2	Buzz Aldrin's Race into Space	Electronic Arts	3,5'	AT, 570KB, VGA	48,80	44,00
212	Cannon Fodder 2	Virgin	3,5'	386DX/40, 8MB	48,80	44,00
315	Civilization II	MicroProse	CD	486 DX33, 8MB, Windows	134,20	120,00
238	Combat Air Patrol	Psygnosis	CD	486DX, 4MB	48,80	44,00
237	Command & Conquer	Virgin	CD	486DX/40, 8MB	146,40	130,00
316	Command & Conquer + misje	Westwood	CD	486 DX40, 8MB	176,90	160,00
317	Covert Operations - misje do C&C	Westwood	CD	486 DX40, 8MB	48,80	44,00
318	Crusader - No Remorse	Origin	CD	486 DX40, 8MB	134,20	120,00
107	Cuckoo Zoo (PL)	Electronic Arts	3,5'	386/16, 4MB	48,80	44,00
291	Cybermage	Origin	CD	486 DX2/66, 8MB	134,20	120,00
284	Dig	Lucas Arts	CD	486 DX40, 8MB	134,20	120,00
144	Dracula	Psygnosis	3,5'	AT, 1MB	12,50	11,00
292	Extreme Pinball	Electronic Arts	CD	486 DX40, 4MB	48,80	44,00
217	F-14 Fleet Defender Gold	MicroProse	CD	386, 4MB, Windows	73,20	65,00
260	Fade to Black	Bullfrog	CD	486DX/40, 8MB	73,20	65,00
276	Fatal Racing	Gremlin	CD	486, 8MB	73,20	65,00
240	Flight Unlimited	Virgin	CD	486DX/80, 8MB, VGA-VESA	146,40	130,00
262	Frontier - First Encounters	Gametek	CD	386, 4MB	73,20	65,00
299	Gabriel Knight 2	Sierra	CD	486 DX2/66, 8MB	146,40	130,00
319	Grand Prix 2	MicroProse	CD	486 DX2/66, 8MB	134,20	120,00
285	Grand Prix Manager	MicroProse	CD	486DX, 8MB	87,84	79,00
218	Guilty	Psygnosis	3,5'	386DX/40, 4MB	36,60	33,00
219	Guilty CD	Psygnosis	CD	386DX/40, 4MB	36,60	33,00
148	Harpoon II	Three Sixty	3,5'	386/25, 2MB	48,80	44,00
149	Hell	Gametek	CD	486, 4MB	73,20	65,00
261	Hellfire Zone	Gametek	CD	386DX, 4MB	73,20	65,00
150	Hired Guns	Psygnosis	3,5'	386, 1MB	36,60	33,00
151	Humans 2	Gametek	3,5'	AT, 1MB	12,50	11,00
277	Inca I i II	Sierra	CD	386, 4MB	87,84	79,00
152	Innocent	Psygnosis	3,5'	1MB	36,60	33,00
230	KA-50 Hokum (PL)	Virgin	3,5'	386DX/40, 4MB	48,80	44,00
154	King's Table	Gametek	3,5'	386, 1MB	36,60	33,00
155	King's Table CD	Gametek	CD	386, 1MB	36,60	33,00
153	Kingmaker	US Gold	3,5'	AT, 1MB, VGA	48,80	44,00
220	Klik & Play PL	Europress	3,5'	386, 4MB, VGA, mysz	85,40	78,00
279	Kolekcja „Biznes"	EA + MicroProse	CD	486, 8MB	109,80	100,00
306	Kolekcja „Sport"	EA + MicroProse	CD	486/25, 8MB	109,80	99,00
109	Lands of Lore	Virgin	3,5'	386, 2MB	48,80	44,00
243	Last Dynasty	Sierra	CD	486DX/33, 4MB	87,84	79,00
110	Leisure Suit Larry VI	Sierra	3,5'	386, 4MB	48,80	44,00
289	Machiavelli - Książę PL	MicroProse	CD	386, 2MB	87,84	79,00
264	Magic Carpet 2	Electronic Arts	CD	486DX, 8MB	87,40	79,00
281	Millenia	Gametek	CD	386, 8MB	73,20	65,00
162	New World of Lemmings	Psygnosis	CD	386, 4MB	36,60	33,00
163	Nomad	Gametek	3,5'	386, 4MB	36,60	33,00
320	Normality	Psygnosis	CD	486 DX2/66, 8MB	134,20	120,00
164	Novastorm	Psygnosis	CD	386SX, 4MB	48,80	44,00
12	Patriot	Electronic Arts	3,5'	386SX, 4MB, VGA-VESA	40,26	36,00
307	Premier Manager 3 Deluxe	Gremlin	CD	386 DX, 4MB	109,80	99,00
165	Quarantine	Gametek	3,5'	386, 8MB	36,60	33,00
246	Retribution CD	Gremlin	CD	386, 4MB, VGA	48,80	44,00
57	Return of the Phantom	MicroProse	3,5'	VGA	48,80	44,00
321	Ripper	Gametek	CD	486 DX2/66, 8MB	146,40	130,00
283	Road Warrior	Gametek	CD	486, 8MB	73,20	65,00
286	Screamer	Virgin	CD	486DX2/66, 8MB	134,20	120,00
67	Shadowcaster	Origin	3,5'	386SX, 4MB	48,80	44,00
301	Shivers	Sierra	CD	486 DX, 8MB	122,00	110,00
287	Shockwave	Electronic Arts	CD	Windows 95	84,87	79,00
247	Slipstream 5000	Gremlin	CD	486, 4MB	73,20	65,00
322	Space Bucks	Sierra	CD	486 DX2/66, 8MB, Windows	87,84	79,00
266	Space Quest 6	Sierra	CD	486/25, 8MB, SVGA	87,84	79,00
323	Speed Haste	Electronic Arts	CD	486 DX40, 4MB	134,20	120,00
167	Star Crusader	Gametek	3,5'	386, 2MB	36,60	33,00
168	Star Crusader CD	Gametek	CD	386, 2MB	36,60	33,00
302	SWAT Police Quest V	Sierra	CD	486 DX/33, 8MB	134,20	120,00
55	Task Force	MicroProse	3,5'	386, 2MB	48,80	44,00
169	Tesserae	Gametek	3,5'	386	12,50	11,00
325	The War College	Gametek	CD	486 SX/33, 4MB	107,97	97,00
303	Thexder	Sierra	CD	Windows 95	61,00	55,00
308	This Means War!	MicroProse	CD	486 DX2/66, 8MB	134,2	120,00
326	Tilt	Virgin	CD	486 DX, 8MB	79,30	71,00
304	Top Gun	MicroProse	CD	486 DX2/66, 8MB	146,40	130,00
305	Torin's Passage	Sierra	CD	486 DX2/66, 8MB	134,20	120,00
171	Transport Tycoon	MicroProse	3,5'	386/20, 4MB	48,80	44,00
172	Utopia	Gremlin	3,5'	386, 2MB	18,30	16,00
327	Wide World of Animals	Electronic Arts	CD	486 DX/40, 8MB	134,20	120,00
293	Wing Commander IV	Origin	CD	486 DX4/100, 8MB	189,10	170,00
174	Wolfpack	NovaLogic	CD	386	48,80	44,00
175	Zool	Gremlin	3,5'	386	18,30	16,00
177	Zool 2	Gremlin	3,5'	386, 2MB	18,30	16,00
176	Zool CD	Gremlin	CD	386	46,36	41,00
178	Zool 2 CD	Gremlin	CD	386, 2MB	46,36	41,00

Tabela A4. Kolekcja Klasyki Komputerowej (IPS) dla użytkowników komputerów PC

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
84	Budokan	Electronic Arts	3,5'	EGA/VGA	18,30	16,00
179	Cadaver/Payoff	MicroProse	3,5'	EGA/VGA	24,40	22,00
250	Car & Driver	Electronic Arts	3,5'	VGA	30,50	27,00
31	Dungeon Master	Psygnosis	3,5'	EGA/VGA	18,30	16,00
198	F-19	MicroProse	3,5'	EGA/VGA	18,30	16,00
98	FIFA International Soccer	Electronic Arts	CD	386/16, 8MB, SB	39,06	35,00
100	Future Wars	Delphine Software	3,5'	EGA/VGA	24,40	22,00
116	Hoyle Book of Games vol. 1	Sierra	3,5'	EGA/VGA	18,30	16,00
101	Hoyle Book of Games vol. 2	Sierra	3,5'	EGA/VGA	18,30	16,00
180	Hoyle Book of Games vol. 3	Sierra	3,5'	EGA/VGA	18,30	16,00
181	King's Quest 1	Sierra	3,5'	EGA/VGA	30,50	27,00
120	Legends of Valour	US Gold	3,5'	VGA	24,40	22,00
251	Links-Golf	Access	3,5'	VGA	18,30	16,00
11	Michael Jordan in Flight	Electronic Arts	3,5'	386, 4MB	24,40	22,00
309	Michael Jordan in Flight	Electronic Arts	CD	386, 4MB	36,06	35,00
111	NHL Hockey '95	Electronic Arts	CD	386/25, 4MB	39,06	35,00
88	Operation Stealth	Delphine Software	3,5'	VGA	24,40	22,00
133	Police Quest	Sierra	3,5'	VGA	30,50	27,00
66	Privateer CD	Origin	CD	386/25, 4MB	39,06	35,00
254	Quest for Glory I	Sierra	3,5'	VGA	30,50	27,00
87	Rampart	Electronic Arts	3,5'	EGA/VGA	18,30	16,00
76	Risky Woods	Electronic Arts	3,5'	EGA/VGA	18,30	16,00
15	Seal Team	Electronic Arts	3,5'	386, 4MB, VGA	24,40	22,00
310	Seal Team	Electronic Arts	CD	486DX, 4MB, VGA	39,06	35,00
127	Space Quest I	Sierra	3,5'	VGA	30,50	27,00
311	Syndicate Plus	Bullfrog	CD	486DX, 8MB	39,06	35,00
270	Wing Commander II	Origin	CD	386, 4MB	39,06	35,00

Tabela B. Bieżąca oferta ZiP Soft dla użytkowników komputerów PC

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
62	Phobos '99	ZiP Soft	3,5'	AT, 640KB, VGA	22,00	18,50

Tabela C. Bieżąca oferta EGO dla użytkowników Amigi

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
135	ABC Chemii	EGO	3,5'	1 MB	15,00	11,00
136	Inferior	EGO	3,5'	1 MB	19,00	13,00
137	Za Żelazną Bramą	EGO	3,5'	1 MB	24,00	17,00

PC FLIGHT FORCE



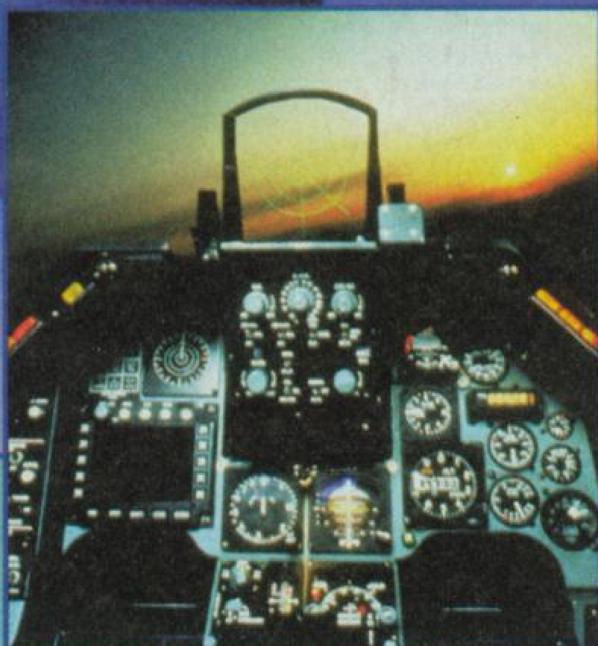
- 4 niezależne "SMART" przełączniki autofire.
- Analogowa kontrola przepustnicy.
- 4-kierunkowy przełącznik widoków z kabiny pilota.
- Kalibracja MegaZOOM.
- Trwała i mocna 3.5" przyssawka zapewniająca maksymalną stabilność.
- Obsługuje wszelkie ustawienia symulatorów lotniczych.

SV 241





FLIGHT FORCE *Pro*
4-BUTTON ANALOGUE JOYSTICK


FLIGHT FORCE
FIRE CONTROL SYSTEM

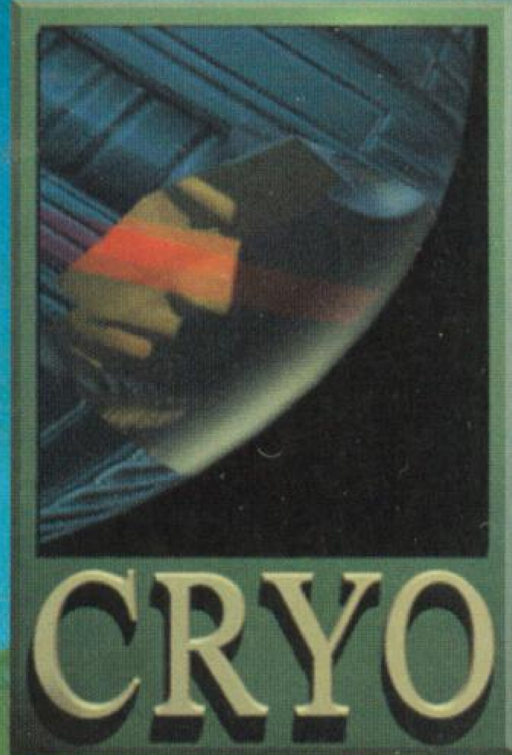
- 9 programowanych przycisków z pamięcią.
- 4 pozycje analogowej kontroli: *throttle-wyl-idle-afterburner- pełny throttle.*
- Multi-viewer.
- Ponad 64 programy w komplecie z SV 241 *FLIGHT FORCE Pro.*
- Kalibracja-MegaZOOM.
- Sygnalizator pracy LED.



SV 242

RAZEM - ZESPÓŁ NIE DO POBICIA

PO WIĘCEJ INFORMACJI DZWOŃ MULTI-STYK **INTERACT** GAME PRODUCTS TEL: 0-22 15-68-44, 613-39-04 FAX: 0-22 15-68-43



megarace 2



